B5 Avventura per personaggi dal 1° al 3° livello 9078

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

Orrore sulla Collina

di Douglas Niles
Traduzione: Stefano Mattioli

Solo il possente Fiume Shrill vi separa dalla misteriosa montagna. Sarete i primi ad aver mai fatto ritorno o cadrete preda dell'Orrore sulla Collina?

Orrore sulla Collina

Crediti
Editoria: Laurie Mann
Assistente Editoria: Tim Kilpin
Progetto Grafico: Ruth Hoyer
Grafica Copertina: Jim Roslof
Grafica Inerna: Jim Holloway
Traduzione: Stefano Mattioli

Prefazione

Il Forte di Guido.

La fine della strada commerciale.

Abbarbicato lungo le rive del possente Fiume Shrill, questa isolato insediamento di frontiera è l'ultima fermata della rotta carovaniera. L'ampio fiume largo 1 km è l'unica cosa che separa il Forte dall'ombroso ammasso conosciuto come "La Collina," unna territorio di terrori innominabili e antiche leggende.

Le creste nascoste dalle nebbie e dai pendii di fitte foreste della Collina di ergono per 120 metri, incombendo sinistramente sul piccolo insediamento. Nei giorni sereni, si possono vedere le scarpate rocciose della Collina prorompere dalla grossa formazione, ma la vista è solitamente oscurata da getti di vapore che sembrano emergere dalle aperture de La Collina stessa.

Si vocifera che questa misteriosa montagna dia riparo a bande di crudeli mostri. Solo le fantastiche acque dello Shrill hanno evitato che i mostri invadessero il forte a corto di guarnigioni. Diversi gruppi di coraggiosi e robusti avventurieri hanno attraversato il fiume per esplorare le sommità della Collina e fronteggiato deboli mostri, ma nessuna di queste bande è mai stata più rivista.

I personaggi possono trovare un trasporto al di là del fiume da uno qualsiasi dei pescatori locali; ma una volta sull'altra sponda, gli avventurieri vengono lasciati a loro stessi. Dovranno farsi strada attraverso dense foreste, dove ogni svolta del sentiero può nascondere un pericolo terribile. Incontreranno esseri misteriosi, come le due "gentili" vecchie signore, che potrebbero offrire il loro speciale tipo di assistenza. Oppure, il gruppo può incontrare i soldati di un re hobgoblin che sta raccogliendo le forze per un attacco contro il Forte di Guido.

Se riusciranno a farsi strada attraverso una cimitero di ghoul, i personaggi scopriranno un vecchio monastero, da tempo abbandonato dai suoi costruttori. Il monastero è ora usato come quartier generale per la banda di hobgoblin. Una fontana nel giardino del monastero contiene una bevanda magica i cui effetti possono non sempre essere buoni. In fine, il monastero ha l'ingresso per un sotterraneo multi livello che di sicuro sfiderà le abilità e l'ingegno dei personaggi.

E' nel sotterraneo che il re hobgoblin stesso deve essere affrontato e sconfitto. Ma questo è solo l'inizio! Appena i personaggi pensano che l'avventura stia per finire, una trappola nascosta li manderà in una sbalorditiva rete di corridoi contorti, tutti che sembrano portare allo stesso posto. Una volta oltre, i personaggi devono superare l'ostacolo finale-un giovane drago rosso-prima che possano rivedere di nuovo la luce del sole.

Le voci non si sono mai provate false. Nessuno è mai ritornato. L'imbarcazione dei personaggi sta aspettando. La Collina è sicuramente un orrore. Ma per i forti e temerari, è una Collina è solo una ricompensa per un lavoro ben fatto. I nuovi avventurieri sono pronti e vogliosi di mettersi alla prova. Così lascia che gli avventurieri comincino!

L’avventura comprende una mappa topografica de La Collina, mostrante i sentieri che si snodano attraverso la densa vegetazione, le radure, i dirupi e le specifiche aree di incontro. Nel modulo c’è pure una mappa dettagliata del monastero in rovina che giace sul La Collina. Sotto il monastero ci sono tre livelli di sotterraneo. Nel modulo sono fornite le mappe dei livelli I, II e III del sotterraneo.

Radunare il Gruppo

Questo modulo è progettato per un gruppo di 5-10 personaggi di livello 1-3. Più bassi sono i livelli dei personaggi, più personaggi sono raccomandati per quest’avventura. (esempio, se tutti i personaggi son odi 1° livello, dovrebbero essere coinvolti 9-10 PG; ma se sono tutti si 3° livello, cinque di loro possono essere sufficienti). E’ inoltre raccomandato, in generale, che i personaggi di 1° livello abbiano almeno 3 punt-ferita, i guerrieri dovrebbero averne 6 o più. Potresti scegliere di far tirare ai giocatori diverse volte per i punti-ferita iniziali, finché il tiro non eguagli o supera il numero minimo suggerito. Oppure i giocatori potrebbero preferire l’uso dei personaggi pregenerati elencati in questo modulo.

Se i giocatori voglio creare i propri personaggi, potresti suggerirgli di prendere con loro uno o più dei personaggi pregenerati come PNG per migliorare il gruppo. In qualsiasi caso, il gruppo dovrebbe avere almeno un chierico, un mago, un ladro e un numero di guerrieri sostanzioso.

Se i personaggi stanno cominciando la loro prima avventura possono tirare 4d6 (invece di 3d6 come indicato nelle regole del D&D® *Set Base*) per determinare il denaro iniziale. Questa modifica tiene conto dei prezzi inflazionati del Forte di Guido.

Incontro al Forte di Guido

I personaggi cominciano la loro avventura al Forte di Guido. Si preparano per l’incontro al Covo del Leone. La locanda ha una grande sala comune riempita di molte panche e tavoli, un bar ed un grande camino. La sala comune è un luogo fumoso e poco illuminato e tende ad essere piuttosto quieto. La locanda ha anche delle stanze per dormire da affittare. Una ma per persona garantisce l’alloggiamento su un giaciglio di paglia nella stanza sul retro. Le stanze sono così sporche che i personaggi che dormono qui hanno il 75% di probabilità di essere infestati dalle pulci durante la notte! (Le pulci non influenzano il gioco dei personaggi; sono solo un temporaneo fastidio.)

In un qualsiasi momento del giorno o della notte, al Covo del Leone si possono trovare 2d6 persone. I personaggi possono venire a conoscenza di due dicerie della T**abella 1** da uno qualsiasi di questi avventori o dal locandiere. Per tua sola informazione, la **Tabella 1** mostra se le dicerie sono vere o false. Per vedere quali delle dicerie i personaggi vengono a conoscenza, tira 2d8, ripeti il tiro se necessario fino a che il secondo è differente dal primo. Nota che i giocatori devono espressamente dire di cercare informazioni prima di poter sentire le dicerie.

Se i personaggi esprimono un interesse particolare riguardo La Collina, verranno indirizzati dal “Vecchiardo.” Per ogni birra fredda che i personaggi gli offrono, egli offrirà un’altra diceria, fino a che ne avranno sentite otto. Nota che il Vecchiardo parlerà delle dicerie casualmente (tira 1d8) e sebbene non ripeterà la stessa diceria due volte, probabilmente ripeterà la stessa diceria che i personaggi hanno sentito da qualche altra parte.

Tabella 1
DICERIE AL FORTE DI GUIDO

1d8	Diceria	Vero o Falso
1	Molti secoli fa, sulla Collina si trovava un vecchio monastero.	Vero
2	Un drago sputa fuoco vive nelle caverne sotto La Collina.	Vero
3	Una banda di orchi schiavisti usa La Collina come base per depredare le terre civilizzate.	Falso
4	Ghoul mangiatori di uomini infestano La Collina in cerca di cibo.	Vero
5	Sulla Collina c’è un cimitero infestato.	Vero
6	Una strega malvagia vive sulla Collina. La sua casa sembra essere una piccola capanna, ma in realtà è uno stravagante palazzo dove tortura le anime intruse.	Vero
7	Un enorme esercito di orchetti è trincerato sulla Collina, in attesa di ordini per un assalto in massa al Forte di Guido.	Falso
8	Un lago bollente di lava giace sotto La Collina. Il lago è la fonte delle colonne di vapore che spesso salgono nell’aria per i molti venti sui pendii della sommità.	Falso

Comprare l’Equipaggiamento

L’emporio nel Forte di Guido è ben fornito e i personaggi potrebbero voler comprare alcune provviste prima di avventurarsi. A causa del fatto che l’avamposto è isolato, tuttavia, i prezzi sono un po’ più alti del solito; e non c’è garanzia che i giocatori possano trovare ciò che cercano.

Per determinare la disponibilità di qualsiasi oggetto della Lista dell’Equipaggiamento nelle regole Base, tira 1d4. Qualsiasi risultato che non sia 1 significa che il personaggio può trovare l’oggetto. Poi tira 1d6 se un personaggio vuole comprare l’oggetto. Un risultato di 1 o 2 indica che il prezzo è lo stesso di quello elencato nelle regola Base; un 3 o 4 significa un prezzo del 150% di quello elencato; 5 o 6 significa che il costo è il doppio. Segui questa procedura per ogni oggetto comprato: perfino se un personaggio trova una spada corta, per esempio, non è detto che il personaggio successivo ne possa trovare un’altra.

Raggiungere La Collina e Ritorno

I personaggi possono attraversare il Fiume Shrill per cominciare la loro avventura sulla Collina andando in cerca di uno dei pescatori del Forte di Guido. Siccome i tempi sono duri per i pescatori, ognuno di loro traghetterà volentieri il gruppo attraverso il fiume. Dato che La Collina è così pericolosa, tuttavia, il costo del traghetto è alto: 20 mo.

Il gruppo potrebbe anche cercare di affittare una barca da uno dei pescatori, ma senza successo. Un pescatore potrebbe essere d’accordo nel vendere al gruppo una barca, ma nessun

pescatore è intenzionato ad affittarne una. Chiunque nel Forte di Guido è convinto che il gruppo sia spacciato-e affittare una barca a persone che non si rivedranno più non ha molto senso! Se il gruppo decide di comprare una barca, il costo è di 50-80 mo (1d4+4x10).

Fintanto che il gruppo si avventura all'esterno della Collina o nel primo livello del sotterraneo al di sotto, il gruppo può ritornare al Forte di Guido ogni volta ceh desiderano. Se no hanno comprato la barca, dovranno organizzarsi pria di andarsene per poter tornare al Forte di Guido. Perfino se decidono si stare sulla o nella Collina durante l'avventura, avranno bisogno di un passaggio di ritorno alla fine dell'avventura. Così in qualsiasi caso, senza la loro barca, il gruppo deve pianificare in anticipo almeno un passaggio di ritorno.

Forse potrebbero voler mettersi d'accordo con un pescatore per venirli a prendere in uno specifico luogo e momento. Qualsiasi pescatore lo farà volentieri-per altre 20 mo-ma il gruppo deve arrivare in tempo o il pescatore se ne andrà.

Il gruppo potrebbe anche mettersi d'accordo con un pescatore affinché li venga a prendere quando vedrà un segnale di fumo dei personaggi. Una volta che i personaggi creano il fuoco per segnalare c'è solo una probabilità del 20% per turno che qualcuno al Forte di Guido veda il segnale. Il pescatore attraverserà il fiume 1d4 turni dopo che qualcuno avrà notato il segnale di fumo.

Se il gruppo ha parlato con il Vecchiardo alla locanda, lo troveranno ad attenderli sulla banchina al momento di partire. Impressionato dal coraggio e dalla determinazione del gruppo, gli offrirà una bottiglia di liquido chiaro come regalo. Gli dirà che un sorso del liquido curerà le ferite e li avvisa di usarlo con parsimonia. La bottiglia contiene tre dosi di una *pozione di guarigione*.

I Mostri

Sotto La Collina ci sono molti goblin e hobgoblin, organizzati in un esercito sotto il comando del re hobgoblin. Questo re vive in un sotterraneo sotto La Collina ma non è estremamente potente o efficace. Le sue truppe sono numerose ma codarde; se il combattimento con i goblin o gli hobgoblin si mette male per i mostri, cercheranno di scappare. Se il gruppo impedisce tale fuga, i mostri si arrenderanno per salvare le proprie vite.

Nota che se i personaggi ritornano in città tra le sortite sulla Collina, alcuni mostri non saranno inerti durante la loro assenza. In particolare, orchi, hobgoblin e goblin reintegreranno la guarnigione tre giorni dopo che il gruppo li avrà sgominati. Di fatto, c'è il 33% di probabilità che il numero di orchi, hobgoblin o goblin sia il 50% più grande della prima volta! I mostri erranti non si reintegrano da soli.

Importante! Gli incontri con i mostri erranti sono progettati per tenere i PG sulle spine. Non sono progettati per essere una sfida o il culmine dell'avventura. Se il tiro di dado per un incontro pensi che possa mettere in serie difficoltà il gruppo, dovresti ignorare questo incontro.

La Collina è ricoperta da una fitta foresta intricata, spezzata occasionalmente da radure, dirupi, laghetti e sentieri (medi una la mappa allegata). La foresta comprende querce e alberi simi al noce americano; denso e spinoso sottobosco soffoca il terreno fra i tronchi. Tutti gli alberi sono alti dai 18 ai 24 metri così, perfino se un ladro sale sulla cima di uno, vedrà solo i rami dei alberi vicini. Scalare un albero su un pendio, tuttavia offre il 50% delle volte una vista del fianco della collina.

Movimento sulla Collina

Calcolate il movimento sulla Collina a 90 metri per turno (1 quadrato per turno) quando il gruppo sta seguendo un sentiero o attraversando una radura. Calcolate il movimento campestre (cioè al di fuori di sentieri o radure) a 22,5 metri per turno (1 quadrato ogni 4 turni). Dopo aver viaggiato un quadrato campestre, un gruppo deve passare 2 turni a riposare.

I sentieri sono facilmente individuabili. Il gruppo deve camminare sui sentieri in fila indiana se i personaggi vogliono muoversi a velocità normale (dimezza la velocità se si muovono a due a due), ma due personaggi possono combattere fianco a fianco se sul sentiero avviene un combattimento: gli arbusti lungo il sentiero sono un tormento quando si cerca di attraversarli, ma possono facilmente essere spinti da parte per questioni di vita o di morte!

Solo un ladro che superi una prova di Scalare Pareti è in grado di attraversare un dirupo. Se un ladro assicura una corda può usare la corda per aiutare altri personaggi che possono ora salire il dirupo in sicurezza. Calcola il movimento lungo il dirupo alla stessa velocità campestre.

Se un ladro dovesse essere così sfortunato da cadere, la caduta comincia da metà della scalata o della traversata. Il ladro può cercare di fermare la caduta afferrando un arbusto o una roccia. Può cercare di farlo ogni 3 metri di caduta tirando 1d20. Se il risultato è uguale o inferiore alla sua Destrezza vuol dire che è riuscito ad aggrapparsi e fermare la caduta. Il ladro subisce 1d6 punti-ferita per ogni 3 metri di caduta.

Un gruppo può scegliere di usare una corda per discendere un dirupo, ma la corda deve essere legata ad un oggetto solido sulla cima; se un intero gruppo discende in questo modo, la corda dovrà essere abbandonata. Il primo personaggio a discendere il dirupo con la corda deve essere un ladro o un personaggio senza armatura. Quando il primo personaggio sarà sceso e presumibilmente avrà trovato un passaggio facile, tutti gli altri personaggi possono seguire, con velocità di 15 m a round.

E' richiesto 1 turno ad un gruppo per attraversare un ruscello, ma i ruscelli sono così poco profondi da non essere un pericolo, né di annegamento né di essere trascinati via. I laghetti devono essere aggirati, perché il loro fondale è troppo soffice da poter essere attraversato.

Le aree paludose a sud ed a ovest della Collina si estendono per km oltre la mappa. Calcola il movimento attraverso le paludi allo stesso modo del movimento campestre, sebbene il gruppo probabilmente vorrà evitare questi acquitrini stagnanti (a meno che non capiti di dover correre per le proprie vite e non ci siano altre vie di fuga disponibili!).

Mostri sulla Collina

Controlla per i mostri erranti sulla Collina ogni 3 turni quando il gruppo è in movimento e ogni 6 turni quanto è fermo (accampato). Se il risultato e 1 su 1d6, verrà incontrato uno dei seguenti mostri (vedi le Tabella 2a e 2b): tira di nuovo 1d6 per determinare l'esatta creatura. Nota che c'è una lista per gli incontri diurni e una per quelli notturni.

Visto che molti mostri si aggirano nella foresta della Collina, il gruppo può incontrare lo stesso tipo di mostro errante diverse volte. Per esempio, se il gruppo incontra ed uccide 8 scheletri una notte, nulla evita che un'altra banda di scheletri attacchi i personaggi la notte seguente, o perfino più tardi la stessa sera, se il risultato dovesse determinare questa circostanza.

Tabella 2a

MOSTRI ERRANTI DIURNI

1d6	Creatura Incontrata
1	**Hobgoblin (1d6):** CA 6; DV 1+1; pf 5 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.
2	**Orco:** CA 5; DV 4+1; pf 18; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 125.
3	**Uccello stigeo (1d6):** CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; F 1d3; AS bonus +2 sul primo TxC, succhia sangue; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS G2; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 13 ognuno.
4	**Camaleonte cornuto:** CA 2; DV 5; pf 21; N° ATT. 1 corno/1 morso; F 2d4/1d6; MV 36 (12) m; TS G3; ML 7; AM N; THAC0 15; PX 300.
5	**Ape gigante (1d3):** CA 7; DV ½; pf 2 ognuno; N° ATT. 1 pungiglione; F 1d3 +veleno + danno continuo; DeS muore dopo aver punto; MV 45 (15) m; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 6 ognuno.
6	**Neanderthal (1d4):** CA 8; DV 2; pf 9 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM L; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Tabella 2b

MOSTRI ERRANTI NOTTURNI

1d6	Creatura Incontrata
1	**Goblin (1d8):** CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno. Un goblin è a cavallo di un **Lupo nero:** CA 6; DV 4+1; pf 19; N° ATT. 1 morso; F 2d4; MV 45 (15) m; TS G2, ML 7; AM N; THAC0 15; PX 125.
2	**Ghoul (1-2):** CA 6; DV 2*; pf 8 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 +paralisi; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 125 ognuno.
3	**Pipistrello gigante (1d4):** CA 6; DV 2; pf 8 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 1d4; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 18; PX 20 ognuno.
4	**Scheletro (1d8):** CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d6; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.
5	**Topo gigante (2d6):** CA 7; DV ½; pf 2 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 1d3; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.
6	**Thoul:** CA 6; DV 3**; pf 14; N° ATT. 2 artigli; F 1d3/1d3 +paralisi; DS rigenerazione 1pf/r; MV 36 (12) m; TS G3; ML 10; AM C; THAC0 17; PX 65.

Descrizione delle Aree sulla Collina

Attraversare il fiume richiede 6 turni. Mentre la barca dei personaggi si avvicina alla sponda ovest, può vedere due radure sulla riva alla base della Collina. Il sottobosco della foresta è denso abbastanza da rendere lo sbarco ed il movimento difficile, ma i personaggi possono scegliere di attraccare in qualsiasi punto. La cascata nella radura 1 è visibile arrivati a metà della traversata del fiume.

1. Radura e Cascata

Questo piacevole spazio erboso e fiorito circonda una cascata alta 4,5 metri. L'acqua nel ruscello sembra fresca e rinfrescante; l'intera scena è adorabile.

2. Radura Stretta

Questa radura si estende per una lunga distanza lungo le sponde del fiume. Il terreno è basso, piatto e fangoso. Gran parte dell'erba è stata soffocata da piante più robuste ed il ronzio delle zanzare è costante. Non ci sono fiori in quest'area.

3. Radura Ombrosa

Fra l'erba lussureggiante crescono molti fiori selvatici in questa radura ombrosa. La radura è quieta e pacifica..

4. Alveare Gigante

Fra l'erba lussureggiante crescono molti fiori selvatici in questa radura ombrosa. La radura è quieta e pacifica.

Se i PG si fermano ad ascoltare all'estremità est di questa radura, c'è il 75% di probabilità di notare un ronzio dai toni bassi. Se i personaggi rimangono nella zona est della radura, c'è il 20% di probabilità per round che un'ape gigante li punga. Se si spostano a più di 100 metri all'interno della radura, le api giganti li vedranno chiaramente. Le api attaccano automaticamente qualsiasi creatura che trovato nella radura. Nota che se il gruppo è in uno stato in cui non sta prestando attenzione alla parte est della radura, non sentiranno l'avvicinarsi delle api fino a che non sono a distanza ravvicinata.

Se il gruppo entra nella radura dal lato ovest, il gruppo e le api si avvistano a vicenda immediatamente.

Ape gigante (8): CA 7; DV ½; pf 1, 2x2, 3x2, 4, 6, 8; N° ATT. 1 pungiglione; F 1d3 +veleno + danno continuo; DeS muore dopo aver punto; MV 45 (15) m; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 6 ognuno.

Ape regina: CA 7; DV 2*; pf 9; N° ATT. 1 pungiglione; F 1d3 +veleno; AS può pungere ripetutamente; MV 45 (15) m; TS G1; ML 9; AM N; THAC0 18; PX 15.

Se le api attaccano, non raggiungono il gruppo con uno sciame enorme. Piuttosto, nel primo round di combattimento, attacca un'ape; nel secondo round, tre api; nel terzo round arriva l'intero alveare, eccetto la regina. Se il gruppo fugge, le api non inseguono oltre il limite della radura. Nota chela regina resta dietro per difendere l'alveare.

L'alveare delle api giganti si trova in una cavità sotto il tronco di un albero morto (indicato con una "X" sulla mappa). Come spiegato nelle regole D&D® *Set Base*, il miele agisce come una *pozione di guarigione* a potenza dimezzata.

5. Formicaio

L'aria in questa radura è umida e odora di palude, la quale è visibile estendersi a sud fino all'orizzonte. L'erba della radura è grossa, ma più corta e meno lussureggiante di quella sulle sponde del fiume.

Il formicaio è un'enorme pila di sporcizia situata in una nicchia nell'estremità meridionale della radura. Il formicaio ha un diametro di 15 metri e si eleva per 3 metri dal suolo. Quando scoperto per la prima volta, 2 formiche giganti stanno scalando il formicaio. Se i personaggi avanzano nella radura, le due formiche avanzano verso di loro. Altre 15 formiche giganti rimangono nel formicaio per difenderlo.

Se il gruppo entra nella radura dal lato ovest, il gruppo e le api si avvistano a vicenda immediatamente.

Formica gigante (2): CA 3; DV 4*; pf 25 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 2d6; MV 54 (18) m; TS G2; ML 7 o 12 in combattimento; AM N; THAC0 17; PX 125 ognuno.

Formica gigante nel covo (15): CA 3; DV 4*; pf 11, 12, 14, 16x5, 18x4, 20, 22, 24; N° ATT. 1 morso; F 2d6; MV 54 (18) m; TS G2; ML 7 o 12 in combattimento; AM N; THAC0 17; PX 125 ognuno.

Il formicaio nasconde una rete di tunnel del diametro di 1 metro raggiungendo una profondità di 30 metri. Il formicaio non contiene nulla di valore.

6. Radura delle Bacche Magiche

Questa piacevole radura fa da contorno ad un laghetto di acqua fresca. Sul fondo si possono vedere molti ciottoli e centinaia di inoffensivi peschi oro e argento che nuotano nell'acqua. Lungo il bordo tra la radura e la foresta crescono tre insoliti cespugli. Sembrano dei rovi di lamponi, ma le bacche sulle piante sono più grandi dei tradizionali lamponi.

Molti anni fa, un vecchio chierico versò una *pozione di guarigione* alla base di questi cespugli. Avvenne uno strano assorbimento magico e ora le bacche stesse hanno proprietà curative. Su ogni cespuglio ci sono 12 bacche e ogni bacca funziona come una *pozione di guarigione* a potenza dimezzata, curando 1d4 punti-ferita per ogni bacca ingerita. Le bacche marciscono in fretta, tuttavia, ed hanno effetto solo se ingerite entro 1 giorno da quando sono state raccolte. Un incantesimo *individuazione del magico* indica i cespugli e le bacche come magici.

7. Statua Antica

In cima a questo ripido parete rocciosa c'è un orribile idolo, intagliato dal granito da qualche razza ormai dimenticata. La statua è una figura vagamente umanoide grassa e accucciata, la quale faccia è contorta in uno sguardo orrendo.

Una volta, due nicchie all'interno degli occhi della statua ospitavano un apio di favolosi gioielli, ma sono stati saccheggiati tempo fa. Non c'è nulla di valore connesso con la statua.

8. Caverne dei Pipistrelli

(vedi mappa)
L'entrata della caverna è visibile facilmente da qualsiasi personaggio che entri nella radura da uno qualsiasi dei due sentieri vicino ad essa. A causa dei sassi, tuttavia, la caverna non può essere vista da un qualsiasi altro posta sul fianco della collina. L'entrata è soffocata da fitti cespugli fino ad un'altezza di 60 cm, suggerendo che la caverna non è stata usata di recente da creature di terra.

8A. Caverna Vuota

Passato l'ingresso, la caverna si espande rapidamente. Molti massi sono sparsi sul terreno; camminare attorno a essi è difficile. Calcola il movimento nella caverna come se si fosse in un dungeon. Le stalattiti e stalagmiti sono frequenti.

8B. Caverne di Acqua Stagnante

Questo piccolo passaggio contiene un laghetto di acqua stagnante marrone. Qualsiasi creatura che ne beva deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere immobilizzato dai crampi allo stomaco per 1d4x6 ore.

8C. Caverna Vuota

Questo corridoio non conduce da nessuna parte, terminando in un cumulo di massi franati.

8D. Nascondiglio dei Pipistrelli

Questa stanza è la caverna più grande. Da un'ora prima dell'alba e fino ad un'ora dopo il tramonto, questa sala ospita lo stormo di pipistrelli giganti che vive nella Collina. Attaccano qualsiasi creatura che entri, inseguendo gli intrusi in tutte le caverne. Non volano fuori dalla caverna durante il giorno, comunque.

Pipistrello gigante (6): CA 6; DV 2; pf 5, 7, 9, 10, 12, 14; N° ATT. 1 morso; F 1d4; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 18; PX 20 ognuno.

8E. Caverna Vuota

Questa stanza laterale è ingolfata di rocce e stalattiti. Non contiene nulla di valore.

9. Cengia Stretta

Questa cengia è rocciosa sul fianco e larga solo 6 metri in cima. Per i fatto che i fianchi si ergono ripidi per 24 metri, è possibile vedere al di sopra degli alberi.

Gran parte di ciò che si vede dalla cima della cengia sono cime degli alberi, ma è possibile riconoscere alcune conformazioni del terreno, compresa la radura 4 e la 11; il laghetto, la cascata e il ruscello immediatamente sotto la cengia; la cengia più bassa oltre il laghetto; e-attraverso una spaccatura fra le due cenge-una porzione della radura 17.

10. Prima Caverna dei Tonchi del Vapore

(vedi mappa)

L'aria in questa caverna è calda e umida. Le pareti ed il pavimento sono lisci, ingombri di detriti e visibilmente umidi.

L'interno liscio di questa caverna è dovuto agli occasionali getti di vapore ad alta pressione dovuti alla pressione geotermica sotto la Collina, eruttando dagli sfiati nel retro della caverna e investendo tutta la stanza fino all'esterno. L'intera caverna è umida e si sono formate cinque ampie pozze di acqua. L'acqua è bevibile, sebbene sia piuttosto calda.

C'è i 25% di probabilità che si scorpi uno sciame di tonchi del vapore. Se così accade, queste creature si muovono immediatamente per circondare un personaggio scelto casualmente fra coloro che entrano nella caverna.

Tonchio del vapore (1 sciame): CA 7; DV 4; pf 15; N° ATT. 1 bruciatura; F 1-4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 125.

Per una completa descrizione del tonchio del vapore vedi l'**Appendice: Nuovi Mostri**.
Ogni 5 turni nei quali il gruppo si trova nella caverna c'è il 5% di probabilità che il fumo venga forzato attraverso la caverna. Se così accade, i personaggi all'interno sentono un sibilante rumore di gorgoglio che aumenta gradualmente di volume durante il round precedente all'eruzione. Chiunque rimanga all'interno durante l'eruzione del vapore subisce 1d6 punti-ferita da bruciatura per ogni round che passa ingolfato nel vapore. L'esplosione dura per 1d10 round.

11. Radura Piacevole

Questa piccola radura è conficcata in un astretta valle ai bordi di un piccolo laghetto. All'estremità nord della radura, u ruscello si trasforma in una cascata di 9 metri. Diversi tipi di varietà di fiori crescono in questo luogo idilliaco e le acque del laghetto e del ruscello sono limpide.

12. Radura dell'Accampamento Hobgoblin

Questa radura giace sul bordo di un ampio laghetto. Le rive del laghetto sono state pestate in una confusione fangosa. L'odore di carogna aleggia nell'aria. L'erba nella radura è stata calpestata e diverse tende e capanne malfatte sono visibili all'estremità più lontana.

L'accampamento degli hobgoblin è stato allestito come postazione di guardia sulla Collina e, dall'accampamento, vengono inviate regolari guarnigioni di pattuglia lungo i

sentieri. L'accampamento stesso è una sudicia collezione di cinque tende di pelle di animale e tre ispidi ripari a forma di cupola fatti di rametti e foglie. La scarsa conciatura delle pelli delle tende è la causa dell'odore di carne in decomposizione.

Tre hobgoblin sono a guardia all'ingresso dell'accampamento e 10 altri di questi orribili umanoidi sono all'interno delle tende e delle capanne. Attaccano gli intrusi a vista. Se i PG scappano, gli hobgoblin li inseguono senza pietà in tutta La Collina.

Hobgoblin (12): CA 6; DV 1+1; pf 3x2, 4x2, 5x3, 6x2, 7, 8, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

L'hobgoblin con 9 punti-ferita ha una *spada +1*. Gli altri hobgoblin sono armati con spade. Inoltre, una delle guardie e 3 degli hobgoblin nell'accampamento portano una lancia, che scaglieranno appena possibile mentre si trovano ancora a distanza di 12 metri dal gruppo, causando 1d6 punti-ferita.

Se gli hobgoblin falliscono un controllo sul Morale, cercheranno di raggiungere il sentiero che conduce fuori dall'accampamento. Se il gruppo è posizionato da impedirgli l'accesso al sentiero, gli umanoidi cercheranno di fuggire lungo le sponde del laghetto in modo da poter raggiungere il sentiero sul lato nord del laghetto. Fuggiranno giù per il sentiero passando per la radura 17 verso il monastero in rovina (area A). Qui entreranno nel sotterraneo per allertare i loro re che dei nemici stanno vagabondando sulla Collina.

Se i personaggi indagano nelle tende e nelle capanne dell'accampamento, le troveranno sudicie, odorose e buie. Se i personaggi eseguono una ricerca più accurata in ogni tenda troveranno: un sacco contenente 3d6 mo, pezzi di ornamenti in cuoio, spade rotte, 1d4 borracce piene di vino scadente e una grande ciotola con un pastone non identificabile.

Le capanne non sono più pulite delle tende, tuttavia sono gli alloggi degli hobgoblin di rango più alto. In ognuna troveranno: un sacco contenente 4d6 mo. 1d4 borracce con del vino migliore di quello delle tende, sedie rozze ed un tavolo instabile con sopra una coscia di carne essiccata.

13. Radura del Misterioso Cottage

Al centro di questa radura c'è un cottage bianco con gli scuri verde acceso ben allineali. Un vialetto di ghiaia collega il cottage ad ognuno dei tre sentieri della foresta e dei piacevoli giardini di fiori brillanti circondano la casa. Sulle quattro finestre pendono delle tende bianche delicatamente ricamate.

Questo cottage è la dimora di Rosabella, chierica di 5° livello, e Rosalina, una maga di 6° livello. Sono sorelle ed ognuna è una grassa vecchia signora dai capelli grigi dai modi garbati e vitali. Nessuna delle due offre indizi riguardo alla loro classe o abilità quando parlano con gli stranieri, che accolgono con gioia. Entrambe le signore sono di allineamento Neutrale.

Tre hobgoblin sono a guardia all'ingresso dell'accampamento e 10 altri di questi orribili umanoidi sono all'interno delle tende e delle capanne. Attaccano gli intrusi a vista. Se i PG scappano, gli hobgoblin li inseguono senza pietà in tutta La Collina.

Rosabella: CA 6; C5; pf 20; N° ATT. 1; F nessuno; MV 36 (12) m; TS C5; ML 11; AM N; THAC0 19.
Fr 12, In 13, Sg 17, Ds 12, Co 13, Ca 14.
Incantesimi:
Primo livello: *individuazione del magico*, *protezione dal male*
Secondo livello: *blocca persone*, *silenzio nel raggio di 4,5 m*

Rosalinda: CA 9; M6; pf 17; N° ATT. 1; F incantesimi; MV 36 (12) m; TS M6; ML 11; AM N; THAC0 19.
Fr 9, In 15, Sg 12, Ds 10, Co 8, Ca 13.
Incantesimi:
Primo livello: *scudo magico*, *sonno*
Secondo livello: *creazione spettrale*, *immagini illusorie*
Terzo livello: *palla di fuoco*, *volare*

Nessuna delle due sorella porta armi, ma Rosabella porta un *anello di protezione +3* e un *bastone guaritore* e Rosalinda ha una *bacchetta della paralisi*.

Appena i personaggi entrano nella radura, le due sorelle irrompono nel cortile del cottage a dargli il benvenuto. Rosalinda ha un mattarello infilato nei lacci della traversa; Rosabella ha le mani vuote. Il mattarello è in effetti la *bacchetta della paralisi*. Le sorelle sorridono felicemente ed invitano il gruppo ad entrare per un po' di tè e torta.

Se i personaggi accettano l'invito, le sorelle procederanno lungo la porta frontale. Il cottage è in realtà un'*illusione* permanente che nasconde una costruzione molto più grande. Il cottage sembra essere un quadrato di 6 metri dall'esterno, ma la stanza in cui i personaggi entrano è in realtà di 16 metri di lato. Due corridoi conducono fuori da questa stanza, e le signore conducono il gruppo in uno di questi, oltre la scala a chiocciola che ascende al secondo piano e in ampio salotto.

Il "cottage" delle sorelle è in realtà una magione di due piani. CI sono molti dipinti , ornamenti in oro ed argento, e vari tipi di suppellettili sono presenti in tutta la casa. Tuttavia, una virtuale ragnatela di protezione magica è stata posta nella e attorno alla casa, rendendo impossibile rubare qualcosa. Se le sorelle vengono uccise, la casa e tutto il suo contenuto si trasforma immediatamente in polvere. Nota che il contenuto della casa non comprende i corpi dei PG, ma comprende tutti i loro averi!

Se il gruppo (stupidamente) attacca le sorelle, le signore cercheranno di mettere fuori combattimento i personaggi senza ucciderli. Usano la *bacchetta della paralisi* e gli incantesimi *sonno*, *creazione spettrale* e *blocca persone* per bloccare i personaggi. Se le sorelle hanno successo, i personaggi si risveglieranno nella radura 6, con tutti i loro averi eccetto per le monete e gli oggetti magici che trasportavano.

Se il gruppo in qualche modo surclassa le sorelle senza ucciderle, permetti ai personaggi di prendere tutti gli oggetti in oro e i gioielli che desiderano. Tuttavia, appena i personaggi cercheranno di portare il loro bottino fuori dalla casa, questo si disintegra in polvere senza valore.

D'altra parte, se i personaggi sono ragionevolmente educati, le signore gli offriranno un delizioso tè di erbe e una torta saporita. Le sorelle chiacchierano con piacere riguardo il loro giardino, il bosco attorno La Collina e il tempo. Non menzionano o discutono dei mostri e degli altri abitanti della Collina.

Se il gruppo chiede loro in modo specifico informazioni al riguardo o altro aiuto, le signore sorridono benevolmente e rispondono: "Nessuno dà niente per niente. Che cosa avete da offrirci?" Le sorelle sono davvero avare, felici di dare al gruppo informazioni, cure e forse perfino qualche piccolo oggetto magico-se il prezzo è giusto. Non regaleranno *mai* niente. Dato che amano contrattare, chiederanno sempre più denaro di quanto pensano possano ottenere.

Se il gruppo si stufa o si arrabbia durante la contrattazione e minaccia le sorelle, le signore prima chiedono al gruppo di andarsene. Se non sene vanno, verrà rilasciata l a vera furia degli incantesimi delle sorelle.

Per le seguenti informazioni, le signore chiederanno 50 mo ma arriveranno fino a 40 mo: i tipi di mostri erranti sulla Collina, l'accampamento hobgoblin (radura 12), la caverna dell'orco (area 14), una caverna di tonchi del vapore (area 15), la caverna dei Neanderthal 8area 16) e il cimitero e i suoi abitanti (area 18).

Negoziando ancora la tariffa (chiederanno 150 mo, arrivando fino a 75 mo), racconteranno del monastero in rovina e del sotterraneo sotto di esso, compreso il fatto che molti hobgoblin e goblin lo usano come base per le operazioni. Le sorelle non sanno che il drago rosso vive in quelle caverne, tuttavia.

Terminate le informazioni, ma non soddisfatte alla fine delle trattative, le sorelle offriranno di fare un altro accordo: "Userò il mio *bastone guaritore* ed il mio incantesimo *cura ferite leggere* per risanare qualcuno del vostro gruppo," dice Rosabella. "In cambio di queste cure, dovrete portarmi la testa dell'orco maschio che vive sulla Collina, dopo di che curerò di nuovo tutti voi." (L'orco vive nell'area 14.)

Supponendo che il gruppo accetti l'accordo e svolga quanto richiesto. Quando i personaggi presenteranno la testa dell'orco, le sorelle saranno molto rispettose. Per mostrare la loro ammirazione, offriranno ai PG un ultimo generoso affare: le sorelle daranno al gruppo 2 pergamene magiche e 2 pozioni. In cambio, alla fine dell'avventura le sorelle incontreranno il gruppo al Forte di Guido e reclameranno come pagamento un qualsiasi oggetto fra quelli recuperati nel corso dell'avventura.

Se il gruppo accetta l'accordo, le sorelle daranno al gruppo: una *pozione d'invisibilità*, una *pozione di guarigione*, una pergamena clericale con gli incantesimi *cura ferite leggere*, *individuazione del magico* e *protezione dal male*; e una pergamena per maghi con gli incantesimi *ragnatela*, *individuazione del magico* e *dardo incantato*. (Vedi pagina 34 per sapere cosa le sorelle reclameranno in cambio delle loro pozioni e incantesimi.)

Le sorelle sono molto serie riguardo i loro accordi. Se i personaggi non portano a termine quanto accordato, le sorelle li cercheranno ovunque si possano nascondere, insistendo nell'ottenere ciò che gli spetta. Se i PG resistono, una *palla di fuoco* potrebbe aiutarli a cambiare idea.

14. Caverna degli Orchi

(vedi mappa)
L'ingresso della caverna degli orchi giace sul fondo di una collina scarpata. L'ingresso della caverna è invisibile dall'alto a causa si una sporgenza.

> Questo precipizio di 36 metri non ha vegetazione. Gran parte della roccia è solida, ma occasionalmente piccole zone di frane danno alla parete un aspetto insicuro.

All'interno della piccola rete di caverne si trova un grosso orco, la sua famiglia (moglie e due piccoli), e sei goblin schiavi. Quest'orco è colui i quali le sorelle del misterioso cottage sono così ansiose di averne la testa. All'interno, l'ingresso ampio 4,5 metri si restringe fino a 3 metri prima di terminare con una solida porta di legno al di fuori della stanza 14A.

14A. Sala da Gioco

La solida porta di legno di questa stanza è sbarrata dall'interno dove sue orchi adolescenti stanno felicemente battendosi l'un l'altro con delle clave. Si scaglieranno a "giocare" volentieri contro gli intrusi.

Orco (2): CA 5; DV 4+1; pf 10, 12; N° ATT. 1 clava; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G4; ML 8; AM C; THAC0 16; PX 125 ognuno.

Gli orchi adulti del covo sono abituati al tremendo casino che gli orchi adolescenti fanno quando giocano. C'è solo il 10% di probabilità per round che il suono di combattimento venga riconosciuto come non rumore di gioco. Se gli orchi adulti sospettano un combattimento, entrambi arriveranno 2 round più tardi per vedere cosa succede. La stanza contiene solo alcune grandi sedie di legno ed un tavolo.

14B. Dormitorio

Questa stanza è usata dai due giovani orchi per dormire. Ci sono due giacigli di paglia sporchi sul pavimento e un assortimento di clave rotte, pietre spezzate a altri rifiuti.

14C. Stanza del Pozzo

Questa stanza è dove si trova il pozzo della caverna. Un'ampia polla di acqua dall'aspetto molto profondo riempie l'estremità est della caverna. L'acqua è fresca e piacevole da bere.

14D. Quartieri dei Goblin Schiavi

I 6 schiavi goblin dell'orco abitano in questa stanza. Sei giacigli di paglia sporchi sono sparsi nella stanza, e nel centro c'è una buca per il fuoco. Per la stanza sono sparse ossa sgranocchiate e bastoni rotti che i goblin usano come clave se dovessero essere attaccati.

> **Goblin (6):** CA 6; DV 1-1; pf 2x2, 3, 4x2, 5; N° ATT. 1 clava; F 1d4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

I goblin gridano e chiamano aiuto se il gruppo dovesse scoprirli e senza dubbio gli orchi adulti verranno di corsa, arrivando dopo 3 round.

14E. Stanza da Letto

Questa stanza è la camera privata dell'orco e sua moglie. Un letto di pietra gigante si trova all'estremità più lontana; due sedie ed un tavolo, sul quale si trova una caraffa di vino, completano il contenuto della stanza.

> **Orco (2):** CA 5; DV 4+1; pf 18, 26; N° ATT. 1 clava; F 1d10; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 125 ognuno.

Alla cintura, l'orco maschio adulto porta una grande chiave, la quale apre le stanze dei magazzini 14F e 14G.

14F. Magazzino

La chiave alla cintura dell'orco apre questo magazzino. All'interno ci sono due grandi bauli lungo la parete contenenti frutta secca e grano ed uno scrigno con lucchetto, la cui chiave è seppellita in uno dei bauli di frutta e grano. Lo scrigno contiene 750 mo, 1.000 ma e 3 gemme del valore di 300 mo, 200 mo e 50 mo.

14G. Magazzino

Questo magazzino è aperto anch'esso dalla chiave alla cintura dell'orco. La stanza contiene barili di vino-lo stesso vino scadente che riempie la caraffa nella stanza 14E.

15. Seconda Caverna dei Tonchi del Vapore

(vedi mappa)

Questa caverna si trova sul fondo di un alto dirupo alto 30 metri il quale corre lungo gran parte del pendio occidentale di un'alta collina. L'ingresso della caverna è visibile a metà altezza del dirupo, come anche un'altra caverna (area 16).

Questa è un'altra caverna naturale di sfiato per i vapori che occasionalmente eruttano dalle profondità del sottosuolo della Collina. Come nel caso dell'area 16, c'è il 5% di probabilità per turno che la pressioni forzi un getto di vapore attraverso la caverna mentre i personaggi sono all'interno. I personaggi hanno 1 round di rumori di avviso prima che il vapore sfiati. I personaggi ricevono 1d6 punti-ferita per ogni round di esposizione al vapore; lo sfogo dura 2d10 round.

Con un risultato di 1 su 1d6, all'interno della caverna si trova uno sciame di tonchi del vapore. Se ci sono, lo sciame avanza e si raggruppa attorno ad un singolo personaggio scelto casualmente.

> **Tonchio del vapore (1 sciame):** CA 7; DV 4; pf 15; N° ATT. 1 bruciatura; F 1-4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 125.

Per una completa descrizione del tonchio del vapore vedi l'**Appendice: Nuovi Mostri**.

All'interno di questa caverna si sono formate diverse ampie pozze di acqua. L'acqua è buona, sebbene sia calda.

16. Caverne dei Neanderthal

(vedi mappa)

Anche questa caverna è visibile a metà strada scendendo la scarpata.

La caverna è il covo di una piccola tribù di Neanderthal che abitano La Collina. Dodici di questi uomini delle caverne hanno vissuto qui per diversi anni. Vorrebbero reclamare tutte le caverne lungo questo dirupo come proprie, ma gli orchi (area 14) non sono stati cooperativi.

I Neanderthal non possono parlare la lingua comune, ma cercheranno di comunicare co ni personaggi mediante gesti. Sono creature curiose e reagiscono a gesti amichevoli con buone intenzioni.

16A. Magazzino

Questa stanza è dove i Neanderthal hanno immagazzinato diverse dozzine di asce e lance di pietra e diversi contenitori con bacche e radici.

16B. Sala del Consiglio

Questa stanza è l'informale camera di consiglio dei cavernicoli; è qui che la tribù attende gli intrusi. Sono armati e sospettosi, ma non combattono se non attaccati.

> **Neanderthal (12):** CA 8; DV 2; pf 8, 9x2, 10x2, 12x3, 13x2, 14, 16; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM L; THAC0 18; PX 20 ognuno.

16C, 16D e 16E. Camere Dormitorio

Queste stanze vuote sono le camere dormitorio dei cavernicoli. Nessuna di esse contiene alcun che di valore.

17. Ampia Radura

Questa radura è una delle più grandi è più desolate della Collina. I ciuffi di erba che crescono qui e là sono marroni e secchi. Gran parte del terreno è spoglio, polveroso e spaccato e la foresta circostante sembra particolarmente scura e minacciosa.

18. Cimitero

Parte del quest'antico sito di sepoltura giace all'estremità nord della radura 17; il resto si estende all'interno della foresta.

Manciate di cespugli pieni di spine hanno cominciato a crescere lungo l'estremità nord della radura. Vedete molte lastre di pietra bianca e liscia dalla forma vagamente quadrata distese in mezzo alle spine.

Secoli fa, i corpi dei monaci e chierici caotici del monastero venivano messi a riposare qui ed il flagello di quel male ha infettato il terreno.

Se dalle pietre vengono spostate da parte o tolte le spine, le iscrizioni sono troppo consumate per poter essere lette, sebbene si possano vedere i segni di incisione. Di maggiore importanza è il fatto che circa una ogni tre tombe sia stata scavata negli ultimi tre anni. I personaggi noteranno questa stranezza se entrano un'area spinosa per un esame più attento. Le tombe sono distanti 3 metri. Per ogni tomba che il gruppo raggiunge, tira 1d6. Un risultato di 1 o 2 indica che la tomba è stata scavata e non c'è traccia del corpo che prima la occupava.

Nella parte del cimitero che si trova all'interno della foresta, il sottobosco e le radici hanno divelto o spaccato molte delle lapidi. Tuttavia, in agguato fra i cespugli e gli alberi ci sono 4 ghoul. Questi malvagi mostri non morti pedinano stando nascosti fra i cespugli per arrivare il più vicino possibile al gruppo prima di attaccare. Tira 3d6 e moltiplica per 0,3 metri per determinare quanto distanti sono i ghoul quando vengono individuati per la prima volta dai personaggi

Ghoul (4): CA 6; DV 2*; pf 6, 7, 9, 10; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 +paralisi; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 125 ognuno.

19. Tunnel di Fuga del Drago

Questo grande caverna ingolfata dalla vegetazione è usta dal drago rosso come punto di ingresso/uscita per la tana sotterranea nel profondo della Collina. Evita la vegetazione volando fuori dalla caverna. L'ingresso della caverna è largo 9 metri e alto 6 metri. I personaggi non hanno modo di scoprire questa caverna.

I personaggi non notano nulla di insolito riguardo questo posto finché non attraversano il muro crollato del perimetro occidentale del cortile della tenuta. Appare ovvio che, sotto la forte ricrescita, il grande rettangolo è stato costruito dagli umani

> Il muro esterno è quasi interamente distrutto; ciò che del muro è ancora in piedi è coperto da rampicanti. Sono visibili diversi edifici squadrati ed una grande piscina si acqua stagnante.

Il terreno all'interno delle mura del monastero sono coperte di cespugli ed alberi, sebbene non così fitti come nella foresta all'esterno. Gli alberi sono indicati sulla mappa del monastero; si può assumere che il resto del terreno sia praticabile, eccetto per il giardino intricato (area 24), dove personaggi di taglia umana troveranno impossibile il passaggio.

Gli edifici e le colonne del monastero sono fatte di granito, ma i personaggi non possono discernerne il tipo a meno che non rimuovano i rampicanti, la muffa e di funghi. L'interno degli edifici intatti non ha questa ricrescita di piante.

Le porte degli edifici e delle stanze non sono chiuse a chiave, sebbene siano spesso incastrate. Una porta è chiusa a chiave solo se espressamente indicato nella descrizione dell'area.

Alcune creature abitano queste rovine ed il gruppo può incontrare uno o più di questi abitanti. Tira 1d6 ogni 2 turni: un risultato di 1 indica l'incontro con uno di questi tipi di creature (vedi **Tabella 3**); tira ancora 1d6 per determinare quale mostro.

Tabella 3
MOSTRI ERRANTI NEL MONASTERO

1d6	Creatura Incontrata
1	**Babbuino delle rocce (1d4):** CA 6; DV 1+1; pf 5 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 18; PX 15 ognuno.
2	**Orco:** CA 5; DV 4+1; pf 18; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 125.
3	**Hobgoblin (1d6):** CA 6; DV 1+1; pf 5 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.
4	**Lupo nero:** CA 6; DV 4+1; pf 20; N° ATT. 1 morso; F 2d4; MV 45 (15) m; TS G2, ML 7; AM N; THAC0 15; PX 125.
5	**Zombi (1d6):** CA 8; DV 2; pf 7x2, 8, 9, 10, 12; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; DS non morto, immune a *sonno* e *charme*; PS perde sempre l'iniziativa; MV 27 (9) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.
6	**Millepiedi gigante (1d8):** CA 9; DV ½; pf 1x2, 2x2, 3x2, 4x2; N° ATT. 1 morso; F veleno; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM N; THAC0 19; PX 6 ognuno.

Descrizione delle Aree nel Monastero

20. Quartieri delle Guardie

In anni passati, questo edificio ospitava una piccola guarnigione di guerrieri che proteggevano i monaci del monastero. L'edificio ha resistito alla furia delle intemperie, sebbene il suo interno si astato saccheggiato ripetutamente. Nella stanza più grande, che era la sala comune per le guardie, il tavolo e le sedie sono

sottosopra e frammenti di ceramiche giaccio sparse sul pavimento. La piccola stanza era la cucina, alcune pentole crepate ed un forno sono tutto ciò che rimane.

Ognuna delle 4 stanze che danno sul corridoio sull'ala est della guarnigione ha un paio di letti di legno marcio, altri pezzi che potevano essere stati una volta tavoli e sedie in qualche tempo dimenticato.

21. Enorme Piscina

> Questa grande estensione di acqua verde scuro è circondato da pietre usurate e ricoperte di muschio, mostrando ancora l'origine artificiale della piscina.

L'acqua è calda ma non confortevole al tocco. La piscina è alimentata dalle stesse forze geotermiche che producono i getti di vapore all'interno e attorno alla Collina. La profondità dell'acqua varia tra i 6' cm attorno alle pietre a 180 cm nel mezzo.

Lungo l'estremità est della piscina c'è un mucchio di pietre crollate che un tempo erano una lussuosa sala da bagno. Su queste quattro mura non c'è alcun tetto e le pareti sono crollate fino a diventare alte tra 90 e i 120 cm. SI possono vedere grandi crepe e molte delle lastre di pietra usate da soffitto sono supportate da detriti. In agguato fra queste crepe e anfratti ci sono 8 millepiedi giganti, che si lanciano fuori all'attacco di qualsiasi creatura che passi lungo il bordo est della piscina.

Millepiedi gigante (8): CA 9; DV ½; pf 1x2, 2x2, 3x2, 4x2; N° ATT. 1 morso; F veleno; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM N; THAC0 19; PX 6 ognuno.

22. Sfiato del Vapore

Questo ampio crepaccio è apparentemente senza fondo. Lungo il bordo dell'apertura crescono funghi e muffe in abbondanza.

Come per gli altri sfiati sulla Collina, c'è una probabilità del 5% per turno che lo sfiato erutti una colonna di vapore. Come al solito, 1 round prima dell'eruzione, qualsiasi personaggio che si trovi sul bordo dello sfiato può udire un suono gorgogliante. Il suono diventa sempre più forte durante il round culminando in una colonna di vapore bollente che si scaglia verso il cielo. Qualsiasi personaggio che si trovi sul bordo quando il geyser erutta subisce 1d6 punti-ferita per ogni round in cui è avvolto dal vapore. Il getto dura per 2d6 round.

23. Vecchia Tomba

Le doppie porte di questo edificio sono intagliate in modo elaborato con una faccia ed un torso grotteschi. La bocca della creatura è aperta a mostrare fila dopo fila di insidiose zanne acuminate. Due lunghe braccia con artigli all'estremità sono intagliate in rilievo: sembrano quasi protendersi per afferrare chiunque stia davanti alle porte.

Questa incisione ritrae la stessa divinità pagana della vecchia statua sulla Collina (area 7) che i PG possono già aver scoperto. Le porte che custodiscono sono chiuse a chiave. Una volta all'interno, il gruppo vede una grande stanza alle cui pareti ci sono una serie di porte. In posizione opposta alla porta c'è una statua della stessa creatura ritratta sulle porte. Questa statua è scolpita con molti più dettagli di quella sulla Collina e due gemme brillano ancora nelle orbite. La statua è alta circa 2, 4 metri, ma la sua pancia protuberante impedisce a qualsiasi personaggio che indossi un'armatura di metallo dallo scalare la statua per rimuovere le gemme, ognuna del valore di 100 mo.

Appena uno qualsiasi dei personaggi tocca la statua o apre una delle porte sul perimetro della stanza, 12 guardiani della tomba irrompono dalle porte per attaccare. I guardiani sono 12 scheletri, uno da ogni porta.

Scheletro (12): CA 7; DV 1; pf 1, 2, 3x2, 4x2, 5x2, 6x2, 7, 8; N° ATT. 1 arma; F 1d6; DS non morto, immune *sonno, charme*; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.

Ognuno degli scheletri è armato con una spada corta e imbraccia uno scudo.

Le porte dal quale emergono gli scheletri conducono a 12 singole tombe, ognuna una larga lastra di pietra posta nel mezzo di una stanza altrimenti vuota. Dietro la lastra della stanza 23C c'è un *pugnale +2*, visibile solo se un personaggio entra nella stanza e fa il giro della lastra.

24. Giardino Intricato

Questo giardino è una massa intricata di rovi spinosi-virtualmente impenetrabile. Si sono sovrapposte molti tipi di piante.

In questo giardino una volta crescevano i molti potenti ingredienti che i monaci usavano per creare malefiche pozioni o da ingerire come parte degli spaventosi rituali. Da quanto il monastero è stato abbandonato, il giardino è cresciuto selvaticamente.

I tre punti segnati con le X sulla mappa sono gli ingressi ai tunnel che i goblin hanno ricavato attraverso il groviglio. Le entrate dei tunnel sono state attentamente mascherate con cespugli, ma possono essere individuate come porte segrete. Dietro ogni mucchio di cespugli sono in agguato 3 goblin, in attesa di sorprendere il gruppo quando si avvicinano alla porta del tempio della stanza 31. L'imboscata scatta solo se il gruppo si sta muovendo chiaramente verso la porta o se cominciano ad ispezionare il giardino con attenzione.

Goblin (9): CA 6; DV 1-1; pf 1, 2, 3, 4x2, 5, 6x2, 7; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

I goblin sono armati con spade corte e scudi. Il goblin con 7 punti-ferita possiede uno *scudo +1* (CA 5).

25. Caserme degli Iniziati

Questa lunga stanza contiene i resti marciti di molti giacigli di legno. La stanza una volta ospitava 60 dei monaci che aspiravano di diventare parte dell'ordine monastico.

26. Mensa

Questa stanza contiene file di lunghi tavole e panche, ricoperte da una malsana muffa verde.

La muffa è innocua.

27. Caserme degli Iniziati Secondarie

Questa stanza è nelle stesse condizioni della stanza 25. La sola differenza è che contiene i resti di solo20 giacigli.

28. Cucina del Monastero

Per la stanza è sparso i pezzi di un forno e molta porcellana in frantumi. Nell'angolo sudest della stanza c'è un grande mucchio di quello che sembra immondizia. In cima al mucchio ci sono due topi giganti, che squittiscono forte appena sentono la porta aprirsi.

In 2 round, altri 8 topi irrompono nella stanza attraverso un buco nella parte della cucina che conduce nella foresta all'esterno del monastero..

Topo gigante (10): CA 7; DV ½; pf 1x2, 2x3, 3x3, 4x2; N° ATT. 1 morso; F 1d3; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.

I topi stanno usando la cucina come tana, immagazzinando qui il loro mucchio di apparente immondizia. Gran parte del mucchio consiste in pezzi di cuoio, vecchie ossa e molti sassolini splendenti, ma i personaggi che abbiano voglia di scavare nella sporcizia troveranno qualche oggetto di valore: 3 gemme (60 mo, 40 mo e 30 mo), 7 mo, 12 ma, 2 mp e 1 *freccia* +2.

29. Biblioteca Monastica

Le pareti di questa sala sono coperte dai resti di scaffali. Al centro del pavimento c'è un grande mucchio di immondizia.

La biblioteca era un magazzino di libri e carte-informazioni raccolte dai monaci nel corso dei molti secoli. Ora la carta ed il cuoio è in briciole; perfino li tavoli e le sedie sono marcite e rotte. Il mucchio d'immondizia una volta era 100 volumi di antica conoscenza. Apparentemente, i topi l'hanno usata come giaciglio. Nessun topo si trova attualmente nella stanza e nel mucchio non è nascosto nulla di valore.

Su uno scaffale sul fondo della stanza (opposto al lato della porta), tuttavia, nascosto sotto testi di letteratura in macerie c'è un tubo d'avorio, del valore di 50 mo. Il tubo può essere scoperto solo mediante un attento esame degli scaffali. Il tappo a vite del tubo si rimuove facilmente, rivelando una pergamena ben conservata. Dopo la rimozione, qualsiasi chierico riconoscerà la pergamena come una pergamena clericale. Contiene i seguenti incantesimi: *cura ferite leggere* (x2), *individuazione del magico*; *benedizione*.

30. Giardino della Fontana

Nessun tetto blocca i raggi del sole in questa parte del monastero, dove l'atmosfera è pacifica e quieta. Attorno il perimetro di questo luogo di riposo, posto in maniera ordinata, ci sono nove grandi alberi di betulla. Il terreno è coperto da uno spesso cuscino di erba e fiori. Al centro c'è una piscina al quale estremità sud termina con una fontana che si riversa in un catino poco profondo. Da un'escrescenza del catino, l'acqua fluisce di nuovo nella piscina. L'acqua è fresca e trasparente. Le pietre che formano il bordo ed il fondo della piscina sono di un bianco abbagliante e il riflesso delle foglie di betulla danza sulla superfice scintillante.

Questo giardino era un luogo grandiosamente sacro per gli abitanti originali del monastero. Come parte del rito di iniziazione, ad ogni monaco veniva permesso di bere un sorso dalla fontana. Sarebbe così stato giudicato in accordo con gli effetti provocati su di lui dall'acqua. Le proprietà magiche della fontana esistono ancora e i personaggi che desiderano bere da essa possono beneficiarne o soffrirne gli effetti. Un incantesimo individuazione del magico può identificare una forte aura di incantamento delle acque del catino poco profondo. L'acqua della piscina, tuttavia, è piuttosto mondana; anche se fluisce attraverso la fontana, in qualche modo il suo incantamento svanisce prima che l'acqua raggiunga la piscina.

Se un personaggio prende un sorso dalla fontana, calcola gli effetti tirando 1d8 e confrontando il risultato con la Tabella 4 (vedi sotto). Ogni personaggio può ricevere un solo effetto dall'acqua; qualsiasi bevuta successiva servirà solo a placare la sete.

Tutti gli effetti hanno luogo immediatamente; sono permanenti (eccetto il 3). Nota che se la Costituzione o la Destrezza di un personaggio cambia, potrebbero essere necessario correggere le modifiche ai punti-ferita e alla CA.

Se i personaggi desiderano riposare nel giardino o perfino passarvi la notte, non ci saranno mostri erranti.

Tabelle 4

LA FONTANA MAGICA

1d8	Effetti Causati dal Bervi
1	Il personaggio sottrae 1 punto da ogni Caratteristica.
2	Il personaggio perde 1 punto-ferita. Sottrai questo punto-ferita dal totale del personaggio: la perdita non è una ferita.
3	Il personaggio è paralizzato per 2d10 ore.
4	Il personaggio guadagno 2 punti-ferita.
5	Il personaggio aggiunge 1 punto al suo requisito primario.
6	Il personaggio aggiunge 2 punti alla Destrezza.
7	Il personaggio aggiunge 2 punti alla Forza.
8	Il personaggio aggiunge 1 punto a ogni Caratteristica

31. Antico Santuario

La porta di questa enorme sala porta lo stessa raffigurazione di quella sulla porta della tomba e sulla statua sulla Collina.

In questa stanza, il soffitto alto 6 metri è sostenuto da cinque statue giganti di divinità pagane dimenticate da tempo che lo tengono sulla propria testa. Il pavimento è di pietra liscia e molto pulito.

Le due porte segrete conducono fuori dalla stanza possono essere scoperte con le normali probabilità. Ognuna di esse può essere aperta semplicemente spingendola.

32. Stanza Vuota

La porta di questa sala è incastrata e deve essere forzata. Sfondamento della porta ha il 20% di probabilità di attirare l'attenzione gli orchi della stanza 33 che, a causa del rumore, verranno a controllare.

La sala è cosparsa di detriti di legno e cuoio; uno spesso strato di polvere copre il pavimento e tutto il contenuto della stanza.

33. Guardiole dell'Orco

Questa stanza è abitata da un paio dei più orrendi e malevoli orchi che abbiano mai vissuto sulla Collina. Passano gran parte del loro tempo bevendo e giocando d'azzardo, così c'è il 50% di probabilità che i personaggi che si fermano ad ascoltare possano udire il loro ciarlare e gli argomenti litigiosi. La porta che conduce alla loro stanza è chiusa a chiave e la chiave pende alla cintura dell'orco più grosso.

Orco (2): CA 5; DV 4+1; pf 19, 21; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 125 ognuno.

Quando scoperti, gli orchi sono seduti ad un grande tavolo al centro della stanza. (può essere, naturalmente, che abbiano udito il gruppo entrare nella stanza 32 e vadano ad investigare.) Siccome sono concentrati sul tiro dei dadi (grezzi dadi di osso) sul tavolo davanti a loro, aggiunti 1 alla loro probabilità di essere sorpresi (cioè, sono sorpresi se il risultato è 1-3 su 1d6).

Gli orchi combattono selvaggiamente, ma se falliscono un controllo del morale, gli orchi sopravvissuti si arrenderanno.

Posti sulla parete nord della stanza ci sono tre robusti letti di legno; un guazzabuglio di vecchie ossa-alcune delle quali senza dubbio umani-sono ammucchiate contro la parete sud e una solida barra tiene saldamente chiusa una porta sulla parete ovest. Il grande tavolo, ter sedie e un vecchio baule sono i soli oggetti nella stanza.

Sparsi sul tavolo fra i dadi d'osso e i bicchieri di vino ci sono 35 mo, 81 me e 124 ma. Il baule è chiuso a chiave; la chiave è attaccata ad un anello alla cintura dell'orco più grosso. Anche le chiavi della stanza 33 e 34 sono attaccate a questo anello. All'interno del baule ci sono 5 giare di vino, un sacco con 400 mo e 1.000 ma e un sacchetto di cuoio sudicio che è in realtà una *borsa conservante*.

34. Prigione dei Neanderthal

La porta di questa stanza è sbarrata dall'esterno e chiusa a chiave. Se aperta, all'interno ci sono 4 neanderthal accucciati e belligeranti, come se fossero pronti a combattere a mani nude. Sono piuttosto sorpresi se ad aprire la stanza saranno delle creature che non sono gli orchi e attenderanno di vedere il corso degli eventi prima si attaccare.

Neanderthal (4): CA 8; DV 2; pf 9 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM L; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Questi cavernicoli sono stati catturati dagli orchi durante una delle frequenti schermaglie fra queste bande di nemici mortali. I pacifici neanderthal stanno cercando di insediarsi sulla Collina da diversi anni, ma le depredazioni continue degli orchi hanno reso difficile questo compito.

Dato che questi quattro neanderthal furono catturati circa una settimana fa e visto che non sarebbero sopravvissuti ancora a lungo nelle mani degli orchi, sono riconoscenti verso chiunque li liberi. Sebbene non capiranno il linguaggio dei PG, cercheranno di comunicare che considerano i membri del gruppi degli amici (assumendo che il gruppo non li attacchi, ovviamente!). Se il gruppo libera con successo questi prigionieri, tutti i neanderthal sulla Collina saranno riconoscenti, offrendo aiuto al gruppo nel caso se ne presentasse l'occasione.

35. Magazzino Provviste degli Hobgoblin

La porta di questa stanza è chiusa a chiave; il capo dei goblin della stanza 38 ha la chiave. La serratura può essere scassinata oppure è possibile sfondare la porta nel caso i personaggi vogliano avervi accesso.

> Questa stanza contiene una collezione di provviste che pare sufficiente per un piccolo esercito. Sei bidoni, una dozzina di barili, due casse e tre rastrelliere sono immagazzinati nella grande sala.

I bidoni contengono grandi quantità di fagioli secchi, grano e frutta secca. I barili contengono vino scadente, uguale al vino che stavano bevendo gli orchi della stanza 33. Le rastrelliere contengono armi, tra cui 20 archi corti, 25 spade, 30 lance, 10 balestre e 200 quadrelli. Ognuna delle casse contiene due dozzine di armature di cuoio e 40 scudi sono appesi alle pareti della stanza. Tutte le armi e le armature sono di taglia umana; nulla suggerisce che siano gli hobgoblin a raccogliere e a prepararsi ad usare queste provviste.

In verità, questa stanza è il punto di raccolta delle provviste che gli hobgoblin stanno raccogliendo per pianificare l'assalto al Frode di Guido. Visto che la distruzione di queste provviste sarebbe un grande passo indietro per i piani, considera di dare ai PG 200 punti esperienza se distruggono con successo il contenuto di questa stanza. Possono farlo bruciando le provviste, ma in questo caso i corridoi all'esterno si riempiranno di fumo in 2 turni dopo l'accensione del fuoco e non potranno essere occupati per i prossimi 12 turni. Il fumo si sparge attraverso i corridoi fino alle porte delle stanze 32 e 33, ma non penetra nelle stanze che hanno le porte chiuse.

Nota che i punti esperienza bonus sono appropriati solo se sono i giocatori a prendere l'iniziativa di distruggere le provviste. E' importante che il DM non dia alcun suggerimento. Perfino una domanda come : "Che volete farne di questo materiale?" potrebbe essere troppo indiziante.

36. Stanze Abbandonate

> Tranne che per uno spesso strato di polvere sul pavimento, questa sala sembra totalmente vuota

37. Antico Altare Pagano

> Questa stanza è dominata dall'immagine familiare del dio pagano visto in precedenza, come al solito scolpita da un blocco di granito. Le gemme che occupavano le orbite sono già state saccheggiate. Davanti a questa statua c'è un basso incavo di pietra, lungo circa 1,2 metri, largo 90 cm e profondo 30 cm.

Il culto sanguinario di monaci che una volta abitavano il monastero usavano questo incavo per i sacrifici umani.

38. Guarigione Hobgoblin

Tre hobgoblin e due goblin stanno banchettando avidamente su un tagli di carne sopra un tavolo sudicio. Le armi sono a portata di mano e balzano velocemente per difendere la stanza.

Questa stanza serve come corpo di guardia e linea di difesa per impedire agli intrusi di scoprire l'ingresso al sotterraneo sotto il monastero. Sei hobgoblin e 6 goblin sono di stanza qui, proteggendo l'avvicinarsi al loro covo e nascondiglio. Quattro degli hobgoblin e 4 dei goblin stanno dormendo quando il gruppo scopre questa stanza; i mostri addormentati necessitano di 2 round per armarsi e prepararsi alla battaglia.

Hobgoblin (6): CA 6; DV 1+1; pf 4, 5, 6x2, 8, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Goblin (6): CA 6; DV 1-1; pf 2, 3, 4, 5, 6, 7; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

L'hobgoblin con 9 punti-ferita impugna uno *scudo +1* (CA 5); il suo morale è 9 (invece che di 8) e finché egli è vivo a spronare gli altri, tutti gli hobgoblin ed i goblin hanno un morale di 9 anch'essi.

La stanza ha piatti giacigli di legno lungo le pareti. Ognuno degli hobgoblin ha un borsello da cintura contenente 1d10 mo e 2d12 ma. Anche i goblin hanno borse da cintura, ma contengono solo 1d6 ma ognuna. L'hobgoblin con 9 punti-ferita porta le chiavi della stanza delle provviste (stanza 35) e la stanza di accesso (39) attaccate ad un anello alla cintura.

39. Stanza di Accesso al Sotterraneo

Questa piccola stanza contiene solo una scalinata di pietra che conduce verso in basso verso l'oscurità. I personaggi che hanno l'infravisione possono stare in cima alla scalinata e guardare in basso, ma tutto ciò che vedranno sarà la scala che continua verso il basso per più di 18 m. Queste scale conducono al sotterraneo sotto il monastero.

Questo livello del sotterraneo è la roccaforte dei goblin e degli hobgoblin in preparazione dell'esercito. Sebbene le truppe non siano ancora state assemblate, ci sono abbastanza goblin, hobgoblin ed i loro grossi cugini bugbear per tenere i personaggi sulle spine.

Dato che questi umanoidi dominano questo livello del sotterraneo, vi si trovano pochi altri mostri. Controlla per i mostri erranti nel modo normale; se viene indicato un incontro, tira 1d6 e confronta il risultato con la Tabella 5.

Qualsiasi mostri incontrato attaccherà immediatamente il gruppo, combattendo fino alla sconfitta dei PG oppure fino a che tutti i mostri non sono morti o non falliscono il controllo del morale. In quest'ultimo caso, qualsiasi creatura sopravvissuta fuggirà verso la stanza 66 per avvertire il re hobgoblin.

Tabella 5
MOSTRI ERRANTI SOTTERARNEO LIVELLO I

1d6	Creatura Incontrata
1-2	**Bugbear (1d3):** CA 5; DV 3+1; pf 13, 14, 16; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 15 ognuno.
3-4	**Goblin (2d4):** CA 6; DV 1-1; pf 1, 2, 3, 4, 5x2, 6, 7; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.
5-6	**Hobgoblin (1d4):** CA 6; DV 1+1; pf 5, 6x2, 8; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Descrizione del Livello I del Sotterraneo

40. Sala d'Attesa dei Bugbear

In questa sala sporca e dall'odore nauseabondo, c'è un camino in cui sta lentamente morendo un fuoco e, sopra le braci, una pentola contenente un qualche stufato di colore nero e verdognolo. Tre grandi panche di legno, due sedie e un tavolo riempiono la stanza. Sul tavolo c'è una grande caraffa e tre calici macchiati di vino, due dei quali sono appoggiati uno sull'altro su un'appiccicosa macchia di vino. I calici sono incrostati di vino secco e sudiciume.

I calici di vino sono fatti d'argento, discernibile solo se i personaggi puliscono la superficie. Ogni calice vale 30 mo.

41. Cella Vuota

Questa stanza è vuota eccetto per un paio di giacigli di legno.

Una volta questa cella conteneva un paio di nani che i bugbear avevano imprigionato per scopi sinistri. La porta segreta sul lato della stanza è semplicemente un blocco di pietra che i nani rimossero per guadagnarsi la libertà anni fa. I bugbear non sanno come i nani fuggirono tempo fa. Se i bugbear prendono qualche personaggio prigioniero, i bugbear metteranno almeno due personaggi in questa cella.

42. Quartieri dei Bugbear

La porta di questa sala è chiusa a chiave; tre bugbear risiedono all'interno. Hanno appena finito un turno stancante nel quale hanno fatto rigare dritto i goblin, così tutti e tre sono assolutamente addormentati.

Se i personaggi riescono a scassinare al serratura o sfondano la porta immediatamente, ottengono automaticamente l'iniziativa. Se colpiscono la porta senza sfondarla, tuttavia, i bugbear si armeranno e li attenderanno nel round seguente.

Bugbear (3): CA 5; DV 3+1; pf 10, 13, 15; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 15 ognuno.

Uno dei bugbear impugna un'*ascia da battaglia +1*, gli altri due impugnano spade.

La stanza contiene sei grandi letti, un tavolo sul quale giacciono tre ciotole vuote e un vecchio baule robusto. Su tre dei letti ci sono tre grandi creature, apparentemente addormentate.

La chiave del baule e la chiave di questa stanza sono su un laccio attorno al collo del bugbear con 5 punti-ferita. All'interno del baule c'è un'armatura di cuoio; una spada corta; un arco, faretra e 16 frecce; un saccon contenente 120 ma, 30 me e 50 mo; uno zaino con una rotolo di corda, due fiasche di olio e un astuccio con attrezzi da scasso per ladri.

43. Cella

In questa polverosa stanza si trova un ladro inerme, catturato dai bugbear nei dintorni del Forte di Guido 3 settimane fa. Molto dell'equipaggiamento all'interno del baule dei bugbear appartiene a lui (stanza 42)

Cullen DeFilch, ladro di 2° livello: CA 7; L2; pf 7; N° ATT. 1 arma; F a seconda dell'arma; MV 36 (12) m; TS L2; ML 9; AM N; THAC0 19.
Fr 10, In 8, Sg 13, Ds 16, Co 9, Ca 10.

Se i personaggi rilasciano Cullen dalla sua prigione, sarà molto grato, felice di unirsi al gruppo per la durata dell'avventura. Non chiederà di spartire il bottino, dichiarando che la sua libertà è una giusta ricompensa. Se, tuttavia, dovesse essere lasciato da solo con una borsa di gioielli per esempio, non c'è garanzia che la borsa rimanga piena cos come lo era prima…

Se i personaggi non sono interessati al servizio di un altro ladro, Cullen non cercherà di convincerli. Chiede se i personaggi hanno visto per caso il suo equipaggiamento e se gli rispondono di sì, chiederà che gli venga restituito. Non diventerà ostile, comunque, sentendo la sua posizione troppo precaria per rischiare di inimicarsi i suoi salvatori. Se ne andrà semplicemente cercando di trovare la propria strada verso il Forte di Guido se non verrà invitato ad unirsi al gruppo.

44. Fiume Sotterraneo

Questa caverna naturale è bloccata da una solida porta di legno-a tenuta stagna, ma non chiusa a chiave.

Attraverso questa stanza scorre un fiume poco profondo, entrando da un buco nel soffitto, scorrendo attraverso un fossato nel pavimento della caverna e uscendo da un'apertura nel pavimento. Il fiume è largo circa 2,4 metri e profondo solo 30 cm.

In agguato fra le ombre dove il fiume scompare attraverso il pavimento ci sono tre millepiedi giganti. Appena vedono intrusi nella stanza, si precipitano per attaccarli.

Millepiedi gigante (3): CA 9; DV ½; pf 2x2, 3; N° ATT. 1 morso; F veleno; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM N; THAC0 19; PX 6 ognuno.

Sebbene il livello del fiume sia basso ora, le macchie sulle pareti indicano che spesso riempie la stanza fino ad un'altezza di 1-1,2 m. Il buco del soffitto è di solo 30 cm di diametro ed il fiume scompare in un buco nel pavimento del diametro di 1,2 m. Il buco nel pavimento scende per 18 m attraverso un condotto sinuoso e stretto, prima di entrare in una grande caverna totalmente piena di acqua.

Se un qualsiasi personaggio è abbastanza stupido da lasciarsi cadere in questo condotto, tira 3d6 per vedere quanti danni subisce prima di entrare nella caverna allagata. Se è ancora vivo, qui annegherà di certo.

45. Camera di Tortura

Un banco da tortura, una vergine di ferro e un enorme pentola di olio bollente danno buona indicazione sullo scopo di questa stanza Ad alimentare il fuoco che sta bollendo l'olio ci sono due goblin.

In agguato fra le ombre dove il fiume scompare attraverso il pavimento ci sono tre millepiedi giganti. Appena vedono intrusi nella stanza, si precipitano per attaccarli.

Goblin (2): CA 6; DV 1-1; pf 3, 4; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Lungo la parete sud della stanza ci sono 4 celle, ognuna con una porta di metallo. Ogni porta ha una finestra con le sbarre, presumibilmente per lasciare che i prigionieri osservino "l'intrattenimento." Grazie a dio, tutte le celle non contengono creature viventi, sebbene uno scheletro ammuffito giaccia su un letto nella cella più a est. Un anello con una grande chiave di ferro pende dalla parete della stanza. Un esame attento mostra che la chiave apre tutte le quattro porte delle celle

46. Uffici Clericali

La porta di questa stanza è chiusa a chiave.

In questa stanza, un tavolo circolare lucidato, una panca di pelle, una scrivania e una sedia, conferiscono al luogo un aspetto civile. Una candelabro elaborato, ricavato dall'argento e del valore di 50 mo, è posto sul tavolo. Sulla scrivania c'è una statua in miniatura della stessa divinità le cui fattezze avete visto in tutto il monastero. Questa statuetta è stata ricavata dalla pietra pomice (lava indurita).

La scrivania ha due cassetti. Il cassetto superiore si apre facilmente e contiene un calamaio, diverse penne d'oca e una dozzina di fogli di pergamena bianchi. Il secondo cassetto è chiuso a chiave e protetto da trappola con ago avvelenato. Qualsiasi personaggio che scassini la serratura senza rimuovere la trappola viene punto da un ago e deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire. La piccola dose di veleno sull'ago permette al personaggio di eseguire il tiro-salvezza con un bonus di +3.

Nel cassetto chiuso c'è una piccola borsa con 7 gemme del valore di 20 mo ognuna e una pergamena arrotolata. Se esaminata da un chierico, la pergamena può essere riconosciuta come una pergamena clericale con l'incantesimo *cura ferite leggere*.

47. Salotto del Chierico

La porta che conduce in questa stanza è chiusa a chiave, sebbene al porta segreta nella parete ovest di apre facilmente se spinta.

Il pavimento di questa stanza è coperto da diverse pelli d'orso ed un tavolo è circondato da quattro sedie imbottite. Sulle pareti ci sono nicchie con una dozzina di candele ed uno scaffale con sopra quattro calici di cristallo e due bottiglie di vino.

I calici valgono 50 mo ognuno e il vino 80 mo per bottiglia. Sia i calici sia le bottiglie di vino sono fragili, comunque e c'è il 20% di probabilità che si rompano ogni volta che il personaggio che li trasporta viene coinvolto in una situazione violenta (un combattimento o una caduta, per esempio).

48. Stanza del Chierico

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave. (I suoi inquilini-il malvagio chierico Moray Vaco-si sente abbastanza sicuro dietro le sue molte porte segrete.

In questa stanza sono visibili un tavolo, un letto e diverse sedie. Seduta al tavolo si trova una ossuta figura ingobbita, apparentemente intenta a scrivere su un foglio di pergamena.

Moray Vaco: CA 2; C3; pf 12; N° ATT. 1; F 1d6+1; MV 36 (12) m; TS C3; AM C; THAC0 19.
Fr 12, In 10, Sg 16, Ds 12, Co 9, Ca 6.
Incantesimi:
Primo livello: *individuazione del magico*, *protezione dal male*

Moray usa una *mazza +1* in combattimento. Porta sempre la mazza al suo fianco e indossa sempre la sua armatura di piastre. Se incontrato nella sua stanza, Moray combatte fino alla morte.

Questo chierico umano è un individuo degenerato e ripugnante di allineamento Caotico. È stato così a lungo con i goblin che ha perfino cominciato ad assomigliarci: la pelle ha preso un colore grigiastro ed i denti sono affilati.

Moray Vaco è uno degli ultimi sopravvissuti del culto che fondò il monastero secoli fa. Mancando di seguaci umani ha raccolto una congregazione di mostri malvagi. Fornisce ai mostri "guida spirituale" e "guida morale" e loro gli forniscono protezione, cibo e prigionieri occasionali da sacrificare alla divinità inquisitrice di Moray.

La pergamena nella scrivania di Moray è coperta da quattro canti in un'antica lingua. Nascosto sotto il letto c'è una lunga scatola chiusa a chiave contenente 120 ma, 40 me, 30 mo, un *mantello elfico* ed una bottiglia con una *pozione d'invisibilità*. La chiave di questa scatola, la chiave della stanza 46 e 47 e la chiave per il cassetto della scrivania della stanza 46 sono attaccate ad un anello alla cintura di Moray.

49. La Forgia Metallurgica

Quattro enormi fuochi da fornace lungo la parete ovest bruciano in questa grande stanza. L'aria è umida e fumosa. I fuochi stanno scaldando varie barre di metallo, in lavorazione per creare lame di spada e punte di lancia. Al lavoro in questa forgia ci sono otto hobgoblin, un bugbear e un nano molto sudicio, imprigionato da una palla di metallo attaccata alla caviglia con una catena.

Bugbear: CA 5; DV 3+1; pf 16; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 15.

Hobgoblin (8): CA 6; DV 1+1; pf 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Garteh Manodiferro: CA 7; N2; pf 13; N° ATT. 1 arma; F 1d6+1; MV 18 (6) m; TS N2; AM L; THAC0 19.
Fr 13, In 10, Sg 9 Ds 12, Co 16, Ca 8.

Il bugbear impugna una grande clava, gli hobgoblin portano spade corte e il nano indossa un'armatura di cuoio e ha un grosso martello.

Il bugbear supervisiona le operazioni della fonderia, maledicendo e importunando gli hobgoblin e il nano. Gli hobgoblin stanno accudendo i fuochi (uno per fuoco) e trasportando le barre di ferro dalla pila vicino alla parete est. Due sono vicino alla pila di blocchi e due sono vicino al fuoco più a nord. Il nano sta usando il martello sulla lama di spada grezza in lavorazione al fuoco più a sud. Le posizioni di queste creature sono indicate sulla mappa del sotterraneo come segue: N = nano; B = bugbear; H = hobgoblin.

Quando i personaggi entrano in questa stanza, il bugbear e gli hobgoblin interrompono immediatamente quello che stavano facendo e attaccano. Il nano fa lo stesso, appena ha la visuale del gruppo, ma dirige i suoi attacchi contro i mostri. Scaglia il suo martello contro il bugbear (per 1d6 punti-ferita) e slaccia un secondo martello con il quale attacca l'hobgoblin più vicino (per 1d6+1 punti-ferita-grazie al bonus di Forza).

La fonderia viene usata per fabbricare armi per l'esercito ora in reclutamento. Il nano è prigioniero da quasi 1 anno, le sue qualità di fabbro lo hanno trattenuto gli hobgoblin dall'ucciderlo. Dando possibilità, combatterà selvaggiamente per la sua libertà e si offre di unirsi al gruppo per il resto

dell'avventura se lo desiderano. Assumendo che i PG siano vittoriosi in questa battaglia e che liberino il nano, egli prenderà uno scudo da uno degli hobgoblin morti (ottenendo CA 6), ma il suo martello resta la sua arma preferita.

Oltre ai focolari, la forgia contiene 2 grandi mucchi di barre di ferro, una catasta di legna, un piccolo mucchio di carbone e una rastrelliera di attrezzi per lavorare il ferro (tenaglie, martelli, incudini, pinze).

50. Cella del Nano

Questa cella, posta all'estremità sud della forgia è dove viene tenuto il nano. Contiene un letto, un tavolo e una sedia di semplice fattura.

51. Area dei Goblin

> Questa grande sala è illuminata dalle torce accese poste alle pareti a intervalli regolari. Due massicce colonne si ergono dal pavimento dell'arena per sostenere il tetto. Il pavimento dell'arena si trova 3 metri al di sotto del livello del corridoio. Disposti a cerchio al centro dell'arena, quasi indistinguibili dal ponte superiore, ci sono quattro corpi.

Se i personaggi si avvicinano per investigare, vedranno che tutti i corpi sono stati colpiti da molte frecce, ma non sono morti da tanto. Come i personaggi si avvicinano, due forme scure avanzano da dietro una delle colonne per raggiungere i corpi e ringhiare minacciosamente in direzione dei PG. Sono due lupi addestrati come cani da combattimento.

Lupo (2): CA 7; DV 2+2; pf 11, 12; N° ATT. 1 morso; F 1d6; MV 54 (18) m; TS G1; ML 8; AM L; THAC0 18; PX 25 ognuno.

I cani furono addestrati dal gruppo di avventurieri che ora giace morto nell'arena. Sono creature molto leali e sono qui rimasti a guardia dei loro padroni. I cani sono ossuti e malnutriti.

Naturalmente, i PG possono attaccare i cani se vogliono, ma i cani non attaccano i personaggi a meno che uno di loro non tocchi uno dei cadaveri. Se il gruppo avanza verso i corpi, i cani ringhiano e rizzano il pelo, ma arretreranno lentamente s ei personaggi rimangono calmi e non disturbano i corpi. Se un personaggio parla con i cani con voce calma e offre loro del cibo, mangeranno avidamente. Da quel momento in poi, riconosceranno la persona che li ha nutriti come il loro padrone., fino al punto di lasciare che gli altri esaminino i corpi dei loro precedenti padroni.

Dalle armi, armature ed i vestiti, l'esame rivela che i quattro corpi dovevano essere stati 2 guerrieri, 1 ladro e un mago. Ogni guerriero indossava un'armatura di piastre e portava una spada, un arco lungo e 2d10 frecce. Il ladro indossava un'armatura di cuoio ed era armato con una spada corta +1 e un pugnale. Il mago era disarmato, sebbene avesse un anello di protezione +1 infilato al mignolo. Nessuno di loro trasportava monete o tesori.

I cani sono stati addestrati per obbedire a semplici comandi: "attacca," che fa in modo che attacchino feroci, con un bonus di +1 sul tiro per le ferite; "resta," che fa in modo che rimangano sul posto per 1d4x6 turni se non ordinato diversamente; "prendi," che fa in modo che avanzino a prendere un oggetto, senza danneggiarlo; "guardia," che fa in modo che osservino una creatura sospetta, senza danneggiarla se non si muove (se si muove, il cane risponde come se gli fosse dato l'ordine "attacca"); "basta," che nega gli ordini "attacca" e "prendi." I cani possono agire di loro iniziativa per avvertire di pericoli.

52. Magazzino Provviste

La porta di questa stanza è chiusa a chiave; il re hobgoblin della stanza 66 ha questa chiave. Se i personaggi riescono a scassinare la serratura o a sfondare la porta, troveranno all'interno le provviste per supportare un esercito di media grandezza per diversi mesi.

> Imballi e scatole riempiono l'intero perimetro di questa stanza, eccetto per lo spazio davanti alla porta.

Spostandosi in senso orario nella stanza, le scatole e gli imballi contengono: carne stagionata in pezzi di 1 m per 1 m; grani di frumento, orzo e avena; sale; fagioli secchi; chiodi; migliaia di punte di freccia; migliaia di torce; 20 rotoli di corda, 30 metri ogni rotolo; 200 mantelli di lana; 800 spuntoni di ferro; 200 zaini; 50 pertiche di legno, ognuna lunga 3 m; 100 sacchi piccoli.

Questo tesoro è chiaramente di valore per gli hobgoblin, così sarebbe bene che i personaggi ottengano punti esperienza se riescono a distruggerlo. Considera di conferire 400 PX se la distruzione è totale; diminuisci i premio proporzionalmente per dei sabotaggi meno efficaci.

53. Mensa

La porta verso la stanza 53 è chiusa a chiave.

> In questa grande stanza, quattro grandi tavole, ognuna affiancata da un paio di panche, ne identifica facilmente lo scopo. Due di tavoli hanno ciotole sporche e macchie di vino, come se fosse stato consumato di recente un pasto.

Se i personaggi entrano in questa stanza prima di entrare in cucina (stanza 54), allo ra1 round dopo il loro ingresso, la porta della stanza 54 si apre; 2 goblin molto entrano trasportando un grande vassoio mobile vuoto. Squittiscono di paura alla vista degli intrusi e tornano da dove son venuti correndo per allertare altri 2 goblin nella stanza 54; Tutti e quattro poi tornano nella sala per avvertire le guardie della stanza 57. Le guardie arrivano dopo 3 round. Se i personaggi hanno già stati nella stanza 54, i goblin avranno già allertato le guardie.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; pf 1x2, 2x2; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

54. Cucina

La porta della cucina p chiusa a chiave.

> Questa stanza contiene un grande forno, due fornelli e una dispensa piena di fagioli secchi, grano, pane raffermo e 50 ciotole di ceramica.

Se i personaggi entrano in questa stanza prima di essere stati nella mensa (stanza 53), quattro goblin fuggono dalla cucina, attraverso la mensa e giù nel corridoio. Da qui, i goblin si getteranno a dare l'allarme alle guardie. Le guardie arriveranno in 8 round.

55. Tempio Pagano

Le doppie porte di questa sala non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente. Qualsiasi chierico Legale che entri in questa stanza sentirà un brivido corrergli lungo la schiena. L'effetto può essere destabilizzante, ma è innocuo.

> In questa stanza, sette paia di panche di legno grezzo stanno di fronte ad una pedana rialzata, sul quale si trovano le fattezze della stessa orrenda divinità già incontrata diverse volte. Questa statua è ricavata dalla pietra pomice, piuttosto che dal granito.

Due gemme brillanti adornano le orbite di questa statua. Ognuna ha le dimensioni di un pugno e vale 300 mo, ma sono incastonate molto bene. Qualsiasi personaggio che non indossi un'armatura di metallo può scalare la statua per cercare di liberare le gemme, ma ci vorranno 2d6+2 turni per rimuoverne una. Solo un personaggio alla volta può cercare di prendere le gemme.

Ogni gemma è legata ad una trappola elaborata che scatta a meno che non venga rimossa da un ladro. Nota che ogni trappole della gemma deve essere rimossa individualmente. Se una trappola scatta, la bocca della statua si apre liberando 4 tafani predatori arrabbiati. Attaccano i personaggi a caso, ma siate certi che almeno uno attacchi il personaggio che cerca di rubare le gemme.

Tafano predatore (4): CA 6; DV 2; pf 6, 8x2, 10; N° ATT. 1 morso; F 1d8 Vo; MV 54 (18) m; TS G1; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 20 ognuno.

56. Sala d'Impegno

Le porte di questa stanza non sono chiuse a chiave.

> Un gruppo di goblin ed hobgoblin sono seduto in questa stanza attorno a due tavoli e tre panche di legno. Sui tavoli sono sparse alcune monete.

Questa stanza è un luogo dove un compendio di guardie goblin ed hobgoblin attendono mentre sono in servizio. Le guardie sono completamente armate e rispondono rapidamente a qualsiasi minaccia alla loro roccaforte.

Hobgoblin (4): CA 6; DV 1+1; pf 5, 6, 7, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; pf 3, 5x2, 6; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 18 (6) m; TS UC; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Se il gruppo attacca, uno degli hobgoblin cerca si sgattaiolare per la porta sul retro per avvertire gli hobgoblin della stanza 65. Le altre guardie combatteranno ritardando le azioni fino all'arrivo di rinforzi. Agli hobgoblin servono 5 round per armarsi ed arrivare a gettarsi nella mischia.

Le monete sul tavolo comprendono 13 mo e 25 ma su un tavolo e 24 mo e 51 ma sull'altro.

57. Voliera

> Questa stanza è in effetti una gigante gabbia per uccelli. Sentendo le porte aprirsi, uno stormo di uccelli colorati prendono il volo da un certo numero di trespoli. Emettono grida penetranti mentre si gettano verso di voi.

Il re hobgoblin ha catturato uno stormo di mortali uccelli piranha e li tiene qui, dandogli da mangiare raramente. Sono tutti affamati e attaccano selvaggiamente qualsiasi creatura così sfortunata da aprire la porta della stanza.

Uccello piranha (8): CA 6; DV ½; pf 1x2, 2x2, 3x2, 4x2; N° ATT. 1; F 4; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS UC; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Pe rua completa descrizione dell'eccello piranha vai all'**Appendice: Nuovi Mostri** a pagina 35.

Sulla parete sud della stanza ci sono una serie di sbarre distanziate di poco che nascondono una porta segreta. È da qui che gli eccelli vengono nutriti. Un piccolo cancello fra le sbarre può essere aperto per permettere accesso alla gabbia, ma è troppo piccolo affinché un personaggio-perfino un halfling-possa passarci attraverso.

59. Stanza di Combattimento

> Questa stanza è spoglia. Sparsi sul pavimento ci sono i corpi di due umani che, chiaramente, morirono di morte violenta. Uno indossa un'armatura di piastre e porta uno scudo ed una spada con la lama spezzata; la punta della spada giace sul pavimento distante dal corpo. Allacciata alla schiena c'è una faretra con una dozzina di frecce ed un arco lungo. L'altro umano morto indossa un'armatura di cuoio squarciata profondamente in più punti. Una spada corta giace sul pavimento vicino al suo corpo.

L'arco lungo è un *arco lungo +1*. Entrambi i corpi mostrano i segni di mutilazione, essendo stati parzialmente divorati da un thoul nella stanza 60. Infatti, per ogni turno in cui il gruppo passa nella stanza 59, c'è 1 probabilità su 4 che il thoul arrivi nella stanza dalla porta segreta che connette le stanze 59 e 60. Se il thoul entra, sia i PG che il thoul devono tirare per la sorpresa. Se il thoul arriva dal passaggio segreto c'è 1 probabilità su 2 che si inciampi contro un terzo cadavere: il corpo *invisibile* di una mago morto giace direttamente davanti alla porta segreta.

Il mago morto è invisibile grazie ad un *anello dell'invisibilità* che indossa. Il corpo può essere scoperto solo usando un incantesimo *individuazione del magico* o inciampando in esso. Se il gruppo cerca nella stanza, c'è 1 probabilità su 5 per personaggio che qualcuno inciampi nel corpo. Se un personaggio esplicita di cercare la parete est per individuare

porte segrete, è sicuro che il personaggio incappa nel cadavere. Il corpo del mago non ha oggetti di valore se non l'anello magico.

60. Tana del Thoul

> Un hobgoblin solitario sembra essere il solo occupante di questa stanza altrimenti vuota. È acquattato in un angolo a rosicchiare un osso.

L'hobgoblin è in realtà un thoul.

Thoul: CA 6; DV 3**; pf 13; N° ATT. 2 artigli; F 1d3/1d3 +paralisi; MV 36 (12) m; TS G3; ML 10; AM C; THAC0 17; PX 65.

Il thoul attacca gli intrusi con intense ferocia, tentando di paralizzare quanti più personaggi possibile attaccando diversi individui ogni round. Il thoul non ha niente di valore in questa stanza.

61. Statua Parziale

La porta di questa sala non è chiusa a chiave.

> Il solo oggetto in questa stanza è un'enorme blocco di pietra pomice. La metà superiore del blocco è scolpita a rappresentare le fattezze della divinità pagana incontrata in precedenza. La metà inferiore è ancora grezza.

62. Botole

Queste botole lunghe 1,2 metri vengono attivate dalla stanza del trono del re hobgoblin (stanza 66). Le porte non si aprono a meno che qualcuno non sia seduto sul trono, caso che si

verifica la prima volta che i personaggi scendono questo corridoio.

Quando il seggio è vuoto, il peso di 4 personaggi fa aprire le porte, spedendo quei 4 personaggi a cadere giù per un cunicolo sotto la trappola per 90 metri e depositandoli nella stanza 70 (livello del sotterraneo II) attraverso un buco sul soffitto. C'è il 75% di probabilità che qualsiasi personaggio che cammini immediatamente dietro i 4 cada anch'esso nel cunicolo. Qualsiasi personaggio che non cade nel cunicolo resta isolato in questa sezione, ora cieca, del sotterraneo, sebbene possano comunque comunicare, gridando, con i propri compagni caduti di sotto.

I personaggi, cadendo attraverso la trappola, subiscono 1d3 punti-ferita ognuno per gli urti dovuti alla sinuosità del cunicolo. I personaggi che cadono apposta possono scivolare per tutto il cunicolo senza subire danni. I personaggi che cadono apposta possono comunicare la sicurezza del cunicolo ai personaggi ancora di sopra.

Il cunicolo è molto liscio: è impossibile risalirlo scalando-perfino con un tiro riuscito per Scalare Pareti. Un incantesimo *levitazione* o *volare* potrebbero far arrivare un personaggio di nuovo su, ma riportare in indietro in questo modo l'intero gruppo, ma si mostrerà un processo lento e complicato-perfino se il gruppo ha abbastanza incantesimi per renderlo possibile. Se un personaggio rimane di sopra, un lunga corda potrebbe essere usata per far salire di nuovo i personaggi, ma è più facile che tutti i personaggi scivolino lungo il cunicolo e continuino l'avventura.

63. Sala degli Hobgoblin

> Questa stanza è ovviamente una sala per incontrarsi e bere per una banda degenerata di mostri ed umanoidi. Non ci sono creature ora, ma i segni del suo uso sono evidenti. Sedie in disordine, lunghi tavoli e macchie di vino sia sui tavoli che sul pavimento. Un focolare all'estremità nord della stanza contiene solo ceneri. Non c'è niente di valore nella stanza eccetto per tre scudi appesi a dei pioli sulla parete.

Questa stanza è la sala riunioni del re hobgoblin e della sua banda. Le ceneri nel focolare sono calde al tocco.

64. Dormitori degli Hobgoblin (Vuoto)

Questa stanza attende dietro una porta chiusa a chiave.

> In questa stanza, 14 giacigli sudici mostrano i segni di utilizzo recente. Ogni letto ha un materasso di fieno fangoso e una coperta.

Qualsiasi personaggio che smuova le coperte o che ne prenda una e la muova, ha il 50% di probabilità di prenderne una con un gruppo di pulci. I personaggi infestati necessitano di 1d6+1 round per ripulirsi dalle pulci. Se attaccato, il personaggio infestato dalle pulci può combattere normalmente, ma solo un'azione impegnativa come un combattimento gli permette di non fare altro ripulirsi dalle pulci.

Se il gruppo sfonda la porta di questa stanza prima di aver investigato nella stanza dall'altra parte del corridoio (stanza 65), le probabilità di svegliare i 14 hobgoblin che vi dormono sono di 1 su 3. Gli hobgoblin si vesto ed armano, irrompendo dalla stanza 65 alla 64 in 2 round.

65. Dormitori degli Hobgoblin (Occupato)

Questa stanza è identica alla stanza 64, tranne per il fatto che 14 hobgoblin stanno dormendo nei giacigli della stanza. Gli hobgoblin sono armati e pronti al combattimento 1 round dopo essere stati svegliati, ma i PG ottengono automaticamente l'iniziativa in quel round.

Hobgoblin (14): CA 6; DV 1+1; pf 2, 3x2, 4x2, 5x2, 6x2, 7x2, 8x2, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Ogni hobgoblin è armato con una spade e protetto da uno scudo

Siccome non si fidano l'uno dell'altro, ogni hobgoblin tiene il proprio tesoro in una borsa alla cintura. La borsa contiene 2d6 mo, 2d6 me, 2d6 ma.

66. Stanza del Re Hobgoblin

Le enormi doppie porte di questa stanza non sono chiuse a chiave. Questa stanza è dove si trova il re hobgoblin e governa i suoi seguaci sulla e dentro La Collina.

> Un enorme hobgoblin è seduto su un trono all'estremità sud della sala. Un hobgoblin guardia del corpo si trova ad ogni fianco del trono. Altri quattro hobgoblin sono seduti attorno ad un grande fuoco che brucia al centro della stanza; altri due hobgoblin stanno versando liquidi da un barilotto nell'angolo sudovest della stanza. Apparentemente, si sta svolgendo una festa perché l'atmosfera della sala è festosa.

Re hobgoblin: CA 6; DV 5; pf 22; N° ATT. 1 arma; F 1d8+2; MV 27 (9) m; TS G5; ML 12; AM C; THAC0 16; PX 270.

Hobgoblin guardia del corpo (2): CA 6; DV 4; pf 14, 17; N° ATT. 1 arma; F 1d6/1d6+2; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10 (8); AM C; THAC0 17; PX 125 ognuno.

Hobgoblin (6): CA 6; DV 1+1; pf 2, 3, 5, 6, 7, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 10 (8); AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Le guardie personali del re sono armate con una lancia, una dei quali è una *lancia +1*. Il re indossa un *anello di resistenza la fuoco*, così è invulnerabile ai fuochi normali e ottiene un bonus sui tiri-salvezza contro fuoco magico.

Quando le porte vengono aperte, il re hobgoblin grida un avvertimento e ordina ai soldati di attaccare. Finché il re è vivo, gli hobgoblin attaccano con un morale di 10; se il re viene ucciso, combattono con un morale di 8.

Il fuoco nell'angolo della stanza sta scaldando un grande pentolone di liquido bollendo, che assomiglia vagamente ad una zuppa. In effetti è una zuppa, ma i personaggi la troveranno rancida e puzzolente, sebbene non velenosa. Il fumo prodotto dal fuoco è ventilato attraverso un grande buco sul soffitto.

Ognuno degli 8 hobgoblin ha una borsa da cintura contenente qualche moneta: 2d6 mo, 1d10 me, 3d6 ma per ogni borsa. Alla cintura, il re porta un anello di chiavi, comprese quelle delle porte delle stanze 68 e 69 e dei bauli nella stanza 69. L'hobgoblin guardia del corpo che impugna la lancia magica ha le chiavi del baule della stanza 67 alla cintura.

67. Stanza delle Guardie del Corpo

La stanza 67 è la camera degli hobgoblin guardie del corpo.

Due soffici letti, un tavolo, due sedie e un baule è la mobilia di questa stanza. Il tavolo ha sopra una bottiglia di vino e due bicchieri.

Il baule è chiuso a chiave; la guardia del corpo che impugna la lancia magica ha la chiave alla cintura. Nel baule ci sono 2 mantelli di lana; un grande sacco contenente 120 mo, 60 me e 200 ma; 2 spade; una collana di gioielli del valore di 800 mo. Il vino sul tavolo è di ottima qualità.

68. Stanza del Re

Un grande letto di piume, un tavolo , una sedie di legno e due soffici braccioli costituiscono la mobilia della stanza. Alle pareti sono appese tre arazzi di lana.

Sebbene di scarsa qualità, gli arazzi sono colorati e valgono 50 mo l'uno. Ritraggono una scena di battaglia nel quale le imprese dell'hobgoblin sono facilmente riconoscibili.

69. Stanza del Tesoro

La porta segreta della stanza 69 può essere scoperta nel modo normale. Ruotando una pietra lasca nella parete si rivela una cavità. Se viene usata la chiave o se un ladro riesce a scassinare la serratura, al porta si apre facilmente

Questa piccola stanza è vuota se non per due grandi bauli.

Le chiavi di questi bauli sono alla cintura del re hobgoblin. Ogni baule ha una trappola con un ago avvelenato, che si attiva se un ladro scassina la serratura senza rimuovere la trappola. Se la trappola scatta, il ladro deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire. Usando la chiave appropriata i bauli si aprono senza attivare la trappola.

Il primo baule contiene monete di diverso tipo, e cioè 58 mp, 230 mo, 170 me, 480 ma e 1.290 mr. Le monete sono mischiate; cercare di ordinarle per contarle richiede 3 turni. Il secondo baule contiene 4 bottiglia di un liquido scuro-3 *pozioni di guarigione* e 1 *pozione dell'invisibilità*-e una collana di perle del valore di 1.000 mo.

Come spiegato nella descrizione dell'area 62, i personaggi ottengono l'accesso a questo livello del sotterraneo attraverso le trappole nel corridoio fuori dalla sala del re hobgoblin (stanza 66).

Ci vuole mano ferma per tracciare la mappa di questo livello del sotterraneo-una massa di intricati tunnel tortuosi. Ognuno ha pareti roccia naturale, un soffitto di 3 metri e sono ingombri di detriti (un cubo gelatinoso ripulisce regolarmente tutte le aree di questo livello). Molti tunnel hanno una pendenza graduale verso il basso o verso l'alto, incrociandosi al di sotto o al di sopra di altri tunnel dei quali il gruppo non è a conoscenza. Ogni volta che due corridoi si incrociano sulla mappa, uno viene mostrato con linee tratteggiate; l'altro è indicato con la solita linea continua. I corridoi indicati con la linea tratteggiata passano sotto quelli indicati con la linea continua.

Se un nano vuole controllare passaggi inclinati, esamina la posizione del gruppo sulla mappa. Se il gruppo è entro 18 metri da un'intersezione fra linee tratteggiate e continue e se il nano ha successo nell'eseguire il controllo, consulta di nuovo la mappa. Se il passaggio nel quale sono i PG è al di sotto di un altro tunnel, la pendenza è verso il basso; se il passaggio passa sopra un altro tunnel, la pendenza è verso l'alto. Naturalmente, se il nano chiede una controllo quando il gruppo non si trova entro 18 metri da un'intersezione, eseguite il controllo in ogni caso, ma il risultato sarà sempre "nessuna pendenza."

Quando fornisci ai personaggi le descrizioni delle curve e delle svolte di questi tunnel con lo scopo di disegnare la mappa, non essere troppo specifico. Direzioni come: "Il corridoio piega gradualmente verso sinistra," o "Arrivate ad una curva secca verso destra" sono adeguate, a meno che i personaggi non chiedano in termini specifici. Se lo fanno, spiega ai personaggi che domandare tali precisioni li sta rallentando molto. Cerca di stimare l'angolatura di una svolta (90°, 45°, ecc.) il più precisamente possibile, ma ricorda che il gruppo non sta misurando l'esatto angolo, perciò leggere imprecisioni sono inevitabili.

Questo livello non è mai percorso da hobgoblin; infatti non sono a conoscenza delle creature che vivono qui o della struttura del sotterraneo. Le creature di questo livello sono rabbiose e mezzo affamate, vivendo una disperata e affamata esistenza: son piuttosto rapidi nell'assaltare potenziali pasti.

Molti gruppetti di topi razzolano in giro, vivendo in piccoli buchi nelle pareti dei tunnel. I topi sono il cibo di base dei residenti di queste aree, quindi non attaccano mai un personaggio. Puoi menzionare occasionalmente che il gruppo sente squittire o grattare i topi, ma il gruppo non li vede mai effettivamente.

Alcune creature vagano per i corridoi alla ricerca disperata di cibo. La probabilità di incontrare mostri erranti si calcola normalmente alla fine di ogni 2 turni. Se viene indicato un incontro, tira 1d6 e confronta il risultato con la **Tabella 6** qui di seguito.

Tabella 6
MOSTRI ERRANTI SOTTERARNEO LIVELLO II

1d6	Creatura Incontrata
1	**Uccello piranha (2d3+2):** CA 6; DV ½; pf 1x2, 2x2, 3x2, 4x2; N° ATT. 1; F 4; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS UC; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.
2	**Tafano predatore (1d4):** CA 6; DV 2; pf 7, 9, 10, 12; N° ATT. 1 morso; F 1d8; MV Vo 54 (18) m; TS G1; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 20 ognuno.
3	**Thoul:** CA 6; DV 3**; pf 13; N° ATT. 2 artigli; F 1d3/1d3 +paralisi; MV 36 (12) m; TS G3; ML 10; AM C; THAC0 17; PX 65.
4	**Bugbear (1d4):** CA 5; DV 3+1; pf 9, 11, 12, 14; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 15 ognuno.
5	**Orco (1-2):** CA 5; DV 4+1; pf 16, 19; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 125 ognuno.
6	**Berserker (1d4):** CA 7; DV 1+1*; pf 5, 4, 6, 7, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 12; AM N; THAC0 19; PX 19 ognuno.

Descrizione del Livello II del Sotterraneo

70. Stanza Ottagonale

Dopo la discesa lungo il cunicolo, atterrate sul pavimento di una stanza ottagonale, ogni lato ha una porta di legno.

Una delle porte (tira 1d8 per determinare quale) si apre 1d6 round dopo che i personaggi saranno arrivati nella stanza; due uomini, sudici e con la barba incolta, irrompono di colpo nella stanza con un'espressione maniacale negli occhi. Infatti, sono berserker e attaccano il gruppo a vista.

Berserker (2): CA 7; DV 1+1*; pf 5, 7; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 12; AM N; THAC0 19; PX 19 ognuno.

Questi due sono parte di un gruppo di umani che vagano persi nel labirinto di questo livello da molti anni. Hanno dimenticato qualsiasi linguaggio umano che avevano conosciuto, comunicando con una serie di grugniti, fischi e grida.

Se i berserker entrano nella stanza il round immediatamente successivo all'ingresso del gruppo, i berserker ottengono automaticamente l'iniziativa a causa del fatto che i personaggi sono leggermente storditi dalla discesa lungo il cunicolo. Se i berserker entrano nel secondo round, i personaggi subiscono una penalità di -1 al tiro per l'iniziativa.

Dato che le porte di questa stanza sono identiche e che i corridoi al di là sono labirintici, il gruppo potrebbe confondersi: si potrebbero ritrovare in questa stanza più e più volte. Uscire da una porta, svoltando e seguendo i corridoi, potrebbero non avere idea di quale porta (o porte) siano entrai o usciti. Il solo modo di segnare una porta è quello di incidere o disegnare qualcosa su di essa. Se i personaggi cercano di tenere traccia lasciando dei segni nella stanza, i segni scompaiono quasi immediatamente dopo che i personaggi hanno lasciato al

stanza: se il cubo gelatinoso non ci passa per ripulire, qualche altro mostro passerà per trascinarsi via qualsiasi cosa i personaggi si siano lasciati dietro.

71. Caverna dei Bugbear

Questa caverna emana un odore rank. Se i personaggi arrivano entro 9 metri dalla caverna le probabilità di rendersi conto della caverna e di percepire l'odore di 1 su 3.

> In questa stanza lurida, tre grandi umanoidi pelosi stanno accovacciati svogliatamente. Quando vi vedono, urlano in segno di sfida e si alzano in piedi.

Il trio di bugbear cadde accidentalmente nella trappola del cunicolo diversi mesi fa; hanno reclamato questa caverna come loro territorio ed attaccano gli umani ed i semiumani a vista.

Bugbear (3): CA 5; DV 3+1; pf 13x2, 16; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 15 ognuno.

I bugbear combattono con enormi pezzi di legno nodosi che usano come clave. Non hanno vestiti, armatura o altro di valore.

72. Caverna Grande

> Il soffitto di questa grande stanza è alto 6 metri. Il pavimento è ingombro di detriti.

La caverna non ha nulla di interesse per i personaggi.

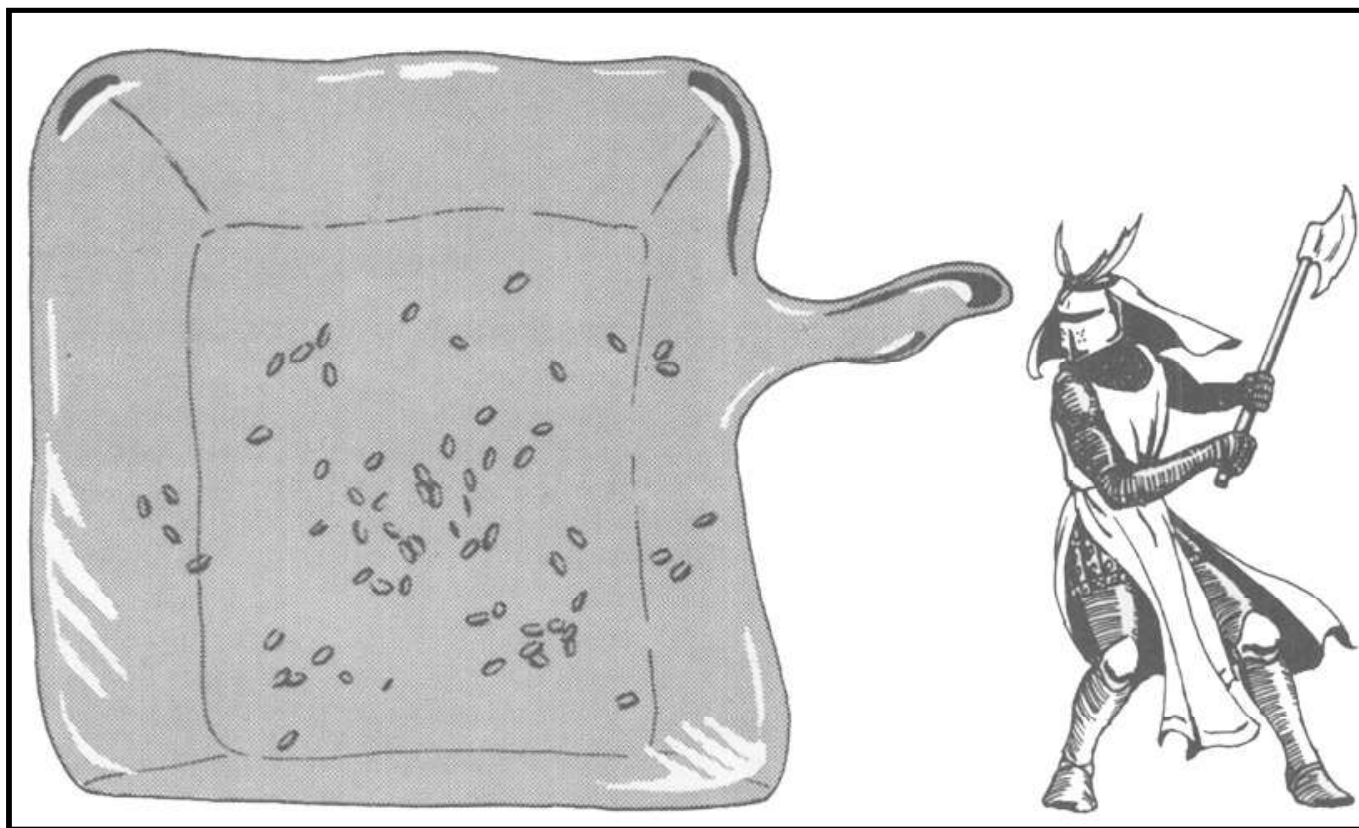
73. Sala dei Mangiatori di Uomini

> Questa grande caverna sembra vuota. Il soffitto è alto e l'estremità non è visibile a causa di una svolta.

Questa stanza è il covo di una banda di ghoul che si ciba felicemente di umani e di qualsiasi altra creatura dal sangue anche solo vagamente caldo nei quali riescono ad affondare i loro sudici artigli. Sebbene la caverna sembri vuota dall'ingresso, dietro la svolta sono in agguato i quattro caotici (e affamati!) abitanti della caverna.

Ghoul (4): CA 6; DV 2*; pf 8, 10, 11, 13; N° ATT. 2 artigli/ 1 morso; F 1d3/1d3/1d3 +paralisi; DS non morto, immune *sonno*, *charme*; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 125 ognuno.

I ghoul sono accovacciati attorno ad un mucchio di ossa variegate nel punto indicato con la X sulla mappa. A meno che i personaggi non siano molto rumorosi, tira normalmente per la sorpresa. In ogni caso, i ghoul attaccano le creature a vista.

I rifiuti che i ghoul hanno collezionato giacciono contro la parete vicino al mucchio di ossa. Molto del ciarpame sono vecchie fibbie di cinture, anelli di corazza di maglia, scudi senza imbracci e simili. Tuttavia, ci sono alcuni oggetti di valore, se i personaggi vogliono prendersi la briga di cercare. Le cose di valore comprendono un vecchio sacchetto con 23 mp; 80 mo, 100 ma e 200 mr sparse sul pavimento; una collana di gioielli del valore di 100 mo; una spada corrosa e scalfita che in realtà è una *spada corta* +2. La spada non è riconoscibile come un'arma magica a meno che non si prenda il tempo di rimuovere l'ossido dalla lama.. Tuttavia, funziona con il suo bonus di +2, che sia pulita o meno.

74. Stanza Segreta

Le due porte segrete che conducono in questa stanza e la porta segreta che connette la stanza con la stanza 75, si aprono ruotando una piccola protuberanza rocciosa al centro della porta.

> Diverse piccole creature volanti schizzano dalla porta direttamente verso di voi. Potete vedere diversi altri di queste cose simili ad uccelli immediatamente dietro i primi. La stanza al di là sembra vuota.

Quando una porta viene aperta, ogni personaggio che si trova sulla soglia viene attaccato da 2 uccelli stigei. Il resto di questi parassiti succhia sangue volano dietro la prima fila di personaggi per trovare nutrimento da quelli nelle retrovie. Tutti gli uccelli stigei eseguono un attacco nel primo round fuori dalla stanza.

Uccello stigeo (8): CA 7; DV 1*; pf 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8; N° ATT. 1 morso; F 1d3; AS danno automatico dopo aver colpito la prima volta, +2 TxC al primo attacco; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS G2; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 13 ognuno.

Questi predatori simili ad uccelli si sono nutriti dei topi che occasionalmente entrano nella stanza attraverso i piccoli buchi. Gli uccelli stigei cercano di attaccare furiosamente qualsiasi personaggio così sfortunato da aver rilasciato i parassiti dalla loro caverna.

75. Stanza del Tesoro Segreta

La porta segreta di questa stanza si apre nello stesso modo delle 2 porte che conducono alla stanza 74. Dal punto di vista della porta segreta, la stanza 75 sembra vuota; un personaggio deve avanzare lungo il piccolo corridoio per vedere il contenuto della stanza.

> In un'alcova lungo la parete ovest della stanza giacciono tre piccoli, baule di legno. Ognuno è dotato di serratura robusta.

Il primo baule contiene monete di tutti i tipi: 38 mp, 120 mo, 70 me, 250 ma e 1.000 mr. Il secondo contiene oggetti di valore fatti in argento, oro e gemme: una caraffa e 6 calici d'argento (200 mo), una favolosa collana ingioiellata (400 mo), un braccialetto (200 mo), un pugnale ingioiellato (100 mo) e un vassoio da portata d'oro (300 mo). Il terzo bule contiene potenti oggetti magici: una *pozione di rimpicciolimento*, un veleno, 2 bottiglie di *pozione di guarigione*, una *spada +1*, un'*armatura di piastre +1* ed un *anello di resistenza al fuoco*.

76. Caverna dei Toporagni Giganti

> In un'alcova a nord di questa stanza giace un mucchio di cuoio e vestiti.

All'interno del mucchio ci sono 3 toporagni adulti e 6 giovani. Come il personaggio di testa avanza nella stanza, i toporagni adulti escono fuori furiosi, gettandosi contro gli intrusi con

denti affilati come rasoi. I giovani sono troppo piccoli per ingaggiare un combattimento.

Toporagno (3): CA 4; DV 1*; pf 3, 4, 6; N° ATT. 2 morsi; F 1d6/1d6; MV 54 (18) m; TS G1; ML 10; AM N; THAC0 19; PX 13 ognuno.

Nota che i toporagni giganti ottengono l'iniziativa nel loro primo attacco; per il loro secondo attacco, ottengono un bonus di +1 al loro tiro per l'iniziativa. Un incantesimo *silenzio nel raggio di 5 m* li "acceca", in quanto usano il sistema radar dei pipistrelli per orientarsi al buio.

77. Covo dell'Orso Gufo

Questa lunga caverna prosegue nell'oscurità. L'aria qui sembra umida.

Questa caverna contiene un pozzo di fresca acqua dolce ed un orso gufo.

Orso gufo: CA 5; DV 5; pf 22; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/1d8; AS se colpisce con i due artigli nello stesso round stritola causando danno extra (2d8); MV 36 (12) m; TS G3; ML 9; AM N; THAC0 15; PX 175.

L'orso gufo è gelosamente possessivo del suo covo e attaccherà cercando di malmenare qualsiasi personaggio che varchi l'ingresso. L'orso starà riposando nel luogo indicato con la X sulla mappa così ha una vista dell'ingresso della tana. Quando attacca, l'orso gufo dirigerà i suoi artigli ed il morso contro lo stesso personaggio, ripetendo l'attacco finché il personaggi non è ucciso prima di scegliere un'altra vittima. Non inseguirà i personaggi oltre la bocca della sua caverna se ne ha ucciso almeno uno; altrimenti, inseguirà fino a che non avrà ucciso un personaggio. Cesserà poi l'inseguimento e trascinerà il corpo di nuovo nella tana.

78. Tugurio dei Berserker

Questa caverna è stata reclamata dalla piccola banda di umani impazziti nel tentativo di sopravvivere nel sotterraneo. Due di questi tipi sono stati incontrati dai personaggi nella stanza 70. Sebbene alcuni dei berserker siano in giro ad esplorare i tunnel, i PG troveranno 5 di loro in questa stanza.

Questa lunga caverna prosegue nell'oscurità. L'aria qui sembra umida.

Questa caverna contiene un pozzo di fresca acqua dolce ed un orso gufo.

Berserker (5): CA 7; DV 1+1*; pf 5, 6, 7x2, 9; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 12; AM N; THAC0 19; PX 19 ognuno.

Il berserker con 9 punti-ferita porta uno *scudo* +2 ottenendo CA5.

Un grande umano siede su una alta sedia di pietra che assomiglia pateticamente ad un trono. E' avvolto in un tappeto strappato color porpora, indossato come una tunica. Altri quattro uomini sono inginocchiati ai suoi piedi.

Il berserker sul trono considera sé stesso come Derywinki III, Imperatore del Mondo Inferiore. Impugna un lungo bastone di legno ed uno scudo +2; è praticamente impazzito. La sua voce tuona comandi se scorge i personaggi, perfino se stanno semplicemente camminando oltre la soglia della caverna: "Chi chiede udienza a Derywinki III; In ginocchio, braccianti!"

Se i personaggi non scendono immediatamente in ginocchio, l'imperatore s'infuria: "Porci impudenti! Conoscerete la collera dell'Imperatore del Mondo Inferiore! Guardie, arrestateli!" A questo comando, i 4 berserker, seguiti da vicino dall'imperatore, si alzano e assaltano il gruppo in piena furia berserker.

Se i personaggi si inginocchiano davanti a Derywinki, viene addolcito per un po' di tempo. Chiede ai suoi "sudditi" se sono contenti e in salute ed il motivo per il quale chiedono udienza con sua gloriosità. Giudica il responso dei personaggi molto attentamente. Ricorda che i berserker credono davvero di essere i custodi di un potente impero sotterraneo; si offenderanno di sicuro se i personaggi non agiscono come servitori deferenti e rispettosi. Se i personaggi giocano il proprio ruolo, tuttavia, l'imperatore sarà protettivo verso il loro benessere. Per esempio, e i personaggi asseriscono che il vicino orso gufo sta fomentando una rivolta, l'imperatore e i suoi sudditi berserker marceranno per abbattere il mostro ribelle.

Dietro al trono, un piccolo baule di legno, contiene il tesoro dell'Imperatore. Il baule è chiuso a chiave e Derywinki ha perse la chiave anni fa, ma la serratura può essere scassinata o divelta. Un personaggio può sfondare il baule superando un tiro per aprire porte. Il baule contiene 12 pp, 45 mo e 180 ma.

79. Il Custode Gelatinoso

Questo luogo del corridoio è dove il gruppo si imbatte con il cubo gelatinoso. La creatura è in costante movimento; quando incontrato, si sta muovendo verso sudovest, verso la caverna 80.

Cubo gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 19; N° ATT. 1; F 2d4 + paralisi; AS sorpresa con 1-4; MV 18 (6) m; TS G2; ML 12; AM N; THAC0 16; PX 125.

Se il cubo gelatinoso sorprende il gruppo, attacca casualmente i personaggi in prima fila. Se il gruppo non è sorpreso, svolgi il combattimento normalmente.

Mentre ripulisce il sotterraneo, il cubo gelatinoso ha raccolto vari tesori che non sono ancora stati dissolti. Una volta uccisa la creatura, i personaggi potranno trovare all'interno della creatura: 12 mo e 47 ma.

80. Pozzo

Questa stanza contiene un pozzo di acqua pulita. Profondo 36 metri, il pozzo ha origine da una piccola sorgente alla sua base. L'acqua è potabile. Nessuna creatura vive nella caverna.

81. Seconda Stanza Ottagonale

> Questa stanza ottagonale ha otto porte identiche a intervalli regolari lungo le pareti.

Questa stanza è identica in tutti gli aspetti alla stanza 70. Quando vi si entra per la prima volta, i personaggi penseranno probabilmente di essere tornati alla stanza 70 e, naturalmente, non dovrai cercare di correggere questo malinteso!

82. Trappola della Fossa

A questo punto del corridoio, delle botole sono state piazzate sopra una fossa, profonda 3 metri. A meno che il gruppo non stia attivamente cercando trappole, i primi 2 personaggi che mettono piede sulle botole ne provocano l'apertura. I personaggi immediatamente dietro i primi due devono superare una prova di Destrezza per non cadere anch'essi nella fossa (devono ottenere un risultato minore o uguale al punteggio di Destrezza con 1d20). I personaggi che cadono nella fossa subiscono 1d6 punti-ferita.

83. Sfiato del Vapore

In questa grande caverna si trova uno degli ormai familiari sfiati per il vapore, nell'estremità nordest. C'è il 10% di probabilità per turno che questo sfiato erutti con la solita vampata bruciante di vapore, preceduta da un round di rombi e ribollii; come al solito, il getto causa 1d6 punti-ferita per round a qualsiasi personaggio colpito dal vapore.

Nella sala-a gozzovigliare negli occasionali getti di vapore-ci sono una lucertola del fuoco e uno sciame di tonchi del vapore.

Tonchio del vapore (1 sciame): CA 7; DV 4; pf 15; N° ATT. 1 bruciatura; F 1-4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 125.

Sauro lavico: CA 3; DV 4*; pf 16; N° ATT. 1 morso + speciale; F 1d6; AS bruciatura (1d6n TS contro Soffio del Drago); MV 27 (9) m; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 17; PX 125.

Per una completa descrizione di questi mostri vedi l'**Appendice: Nuovi Mostri**, a pagina 35.

Se il gruppo entra nella caverna, i tonchi del vapore avanzano immediatamente per circondare un solo personaggio. Il sauro lavico, tuttavia, attende al centro della caverna, muovendosi per attaccare solo se il gruppo avanza fino a 6 metri da esso.

84. Fiume Sotterraneo

> Un condotto di rapide si trova a circa 30 metri sulla destra. Le rapide fuoriescono in un fiume davanti a voi, che serpeggia fuori dalla vista alla vostra sinistra. Per 12 metri lungo entrambi i lati c'è una piattaforma asciutta.

Questo fiume è la sola via di uscita da questo livello del sotterraneo, oltre che scalare lungo il cunicolo che porta alla stanza 70. Il fiume conduce al livello III del sotterraneo

Se i personaggi stanno sulle piattaforme ci sono le normali probabilità di incontrare mostri erranti del livello III.

Verdi licheni fosforescenti crescono lungo le pareti del fiume, permettendo ai personaggi di vedere fino a 30 metri di distanza. Se il gruppo cerca di muoversi contro corrente rispetto al fiume, la forza delle rapide è troppo forte: li spedisce indietro al punto di partenza dopo 1d3 round.

Muovendosi lungo il fiume, tuttavia, è relativamente semplice. Gran parte del fiume è profondo solo 30-60 cm; il fondo è di sabbia liscia e ghiaia fine. In alcuni punti, lungo i 150 metri che conducono al livello III, gli halfling potrebbero avere la necessità di essere portati sulle spalle di altri compagni, ma non c'è pericolo di annegamento o di essere trascinati lungo la corrente.

Lungo il fiume ci sono altre 5 piattaforme asciutte dove il gruppo può fermarsi a riposare. Se lo fanno, non incontreranno mostri erranti. Quest'area è uno dei pochi luoghi in cui i personaggi non dovranno preoccuparsi di combattere!

Questo più profondo e più mortale fra livelli del sotterraneo contiene anche la chiave per il ritorno del gruppo nel mondo esterno. I personaggi devono tuttavia superare molti nemici per fuggire, non ultimo dei quali un giovane drago rosso.

Il livello III comprende una serie di tunnel tortuosi e diverse grandi caverne. Tutte queste aree sono formate sia dal vulcano o dall'azione erosiva dell'acqua attraverso le ere; alcuni elementi di origine artificiale sono state aggiunti alle caverne-i gradini che conducono alla caverna 90, le porte della stanza 99, per esempio-ma le forze della natura hanno comunque il sopravvento in questa inquietante caccia.

Una drammatica frattura geologica attraversa il livello del sotterraneo; l'altitudine cambia improvvisamente lungo i due bordi della frattura; l'estremità settentrionale del livello è generalmente 15 metri più bassa dell'estremità meridionale. I personaggi incontrano questa improvviso cambio di altitudine alla rupe vicino alle caverne 94 e 95 e al pendio vicino alla caverna 97.

Controlla per i mostri erranti normalmente; se è indicato un incontro, controlla la **Tabella 7** per vedere quale tipo di mostro si incontra.

Tabella 7
MOSTRI ERRANTI SOTTERARNEO LIVELLO III

1d6	Creatura Incontrata
1	**Sauro lavico**: CA 3; DV 4*; pf 16; N° ATT. 1 morso + speciale; F 1d6; AS bruciatura (1d6 TS contro Soffio del Drago); MV 27 (9) m; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 17; PX 125.
2	**Coboldo (2d6)**: CA 7; DV ½; pf 1x3, 2x3, 3x3, 4x3; N° ATT. 1; F 1d4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.
3	**Tonchio del vapore (1 sciame)**: CA 7; DV 4; pf 15; N° ATT. 1 bruciatura; F 1-4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 125.
4	**Pipistrello gigante (1d4)**: CA 6; DV 2; pf 6, 8, 10, 13; N° ATT. 1 morso; F 1d4; MV Vo 54 (18) m; TS G1; ML 8; AM N; THAC0 19; PX 20 ognuno.
5	**Ragno chelato gigante**: CA 7; DV 2*; pf 9; N° ATT. 1 morso; F 1d8 + veleno; AS sorpresa 1-4; MV 36 (12) m; TS G1; ML 7; AM N; THAC0 19; PX 25.
6	**Uccello piranha (2d6)**: CA 6; DV ½; pf 1x3, 2x3, 3x3, 4x3; N° ATT. 1; F 4; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS UC; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Descrizione del Livello III del Sotterraneo

85. Piattaforma

Dopo aver viaggiato per 120 metri lungo il fiume, il gruppo vede questa piattaforma di roccia 30 metri più avanti.

> Illuminata dalla fosforescente verde, è visibile una piattaforma a circa 30 metri di distanza sulla sinistra. Una piccola figura umanoide si trova sulla sponda.

Altri due di questi umanoidi (coboldi) stanno dormendo in un'alcova.

Coboldo (3): CA 7; DV ½; pf 2x2, 4; N° ATT. 1; F 1d4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

I coboldi sono in servizio di guardia, istruiti di riferire al loro capo dell'avvistamento di qualsiasi creatura che scenda lungo il fiume. Tuttavia, sono passati così tanti anni da quando i coboldi hanno incontrato degli intrusi provenire da questa direzione, che le guardie non stanno prendendo il loro compito molto seriamente. Quando i personaggi arrivano in vista dei coboldi, c'è il 20% di probabilità che il piccolo umanoide li individui. Se non lo fa, il gruppo può avanzare altri 15 metri, quando c'è il 50% di probabilità di essere individuati. Se ancora non vengono visti, possono raggiungere il bordo settentrionale della piattaforma, ma a questo punto saranno individuati automaticamente. Quando sono individuati, il coboldo solitario grida ai suoi compagni di guardia che dormono nell'alcova. Ovviamente, se uno qualsiasi di questo coboldo fugge, possono correre per allertare il resto della banda di coboldi. In questa eventualità, il gruppo può udire il rombo del corno di allarme provenire da sud.

86. Magazzino e Covo dei Coboldi

Come i personaggi raggiungono il punto dove il corridoio della caverna 86 di dirama, vedono una tenue luce rossa brillare davanti a loro. Questa luce è la luminosità del vulcano emanata dal crepaccio che divide la stanza 87.

Se nessuna guardia è fuggita dalla piattaforma (area 85), il gruppo sente un clangore di spade provenire dalla caverna 86. Quattro giovani soldati coboldi si stanno addestrando all'interno della caverna.

Se una o più delle guardie sulla piattaforma è fuggita, i 4 coboldi non sono più nella caverna 86; staranno invece aspettando il gruppo ai ponti della caverna 87, insieme ad altri soldati coboldi.

Coboldo (4): CA 7; DV ½; pf 2, 3, 4x2; N° ATT. 1; F 1d6-1; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Se questi coboldi sono ancora nella caverna, si troveranno nella porzione nord; nell'alcova sud ci sono diversi bidoni. I bidoni contengono pesce e topi, squamati e spellati, presumibilmente da usare come cibo.

87. I Ponti della Morte

Questa grande sala è divisa in due da un crepaccio ampio 6 metri. Il crepaccio è profondo 90 metri e sul suo fondo scorre un fiume di lava fusa. Ovviamente, è la fine per qualsiasi creatura che vi cada dentro.

Il lato sud del crepaccio è custodito da 5 coboldi in ogni momento. Se un qualsiasi coboldo che il gruppo ha incontrato sulla piattaforma (area 85) p nella caverna 86 ha avuto al possibilità di fuggire, sarà stato suonato l'allarme; tutti i coboldi dalla caverna 88 e 89, come anche qualsiasi coboldo fuggito dalla piattaforma o dalla caverna 86, sono arrivati qui per supportare i 5 coboldi di guardia.

Se l'allarme non è suonato, il capo dei 5 coboldi di guardia suona un corno di ottone che porta al fianco appena vengono avvistati gli intrusi. I riforsi arriveranno entro 3 round.

Coboldo (5): CA 7; DV ½; pf 1, 2, 3x2, 4; N° ATT. 1; F 1d6-1; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Ognuno di questi 5 impugna 2 lance.

I 5 coboldi di guardia difendono i ponti A e B restando all'estremità sud dei ponti e scagliando le lance contro i personaggi. I PG non possono vedere il ponte C finché non arrivano sul bordo del crepaccio. Se i personaggi cercano di attraversarlo, uno dei coboldi cerca di bloccare il personaggio rimanendo all'estremità sud del ponte.

Qualsiasi personaggio o coboldo ferito mentre si trova sul ponte deve superare una prova di Destrezza (ottenere un risultato uguale o inferiore alla propria Destrezza con 1d20) per non perdere l'equilibrio e cadere nel precipizio. Allo scopo di queste prove, tutti i coboldi hanno Destrezza 10.

Se richiamati dal corno, i rinforzi della stanza 86 si avvicinano al ponte da nord. I rinforzi dalla caverna 88, se richiamati dal corno, raggiungono i ponti da sud. I rinforzi dalla stanza 89 raggiungono i ponti attraversi la porta segreta all'estremità meridionale del ponte C. Nota che quando arriva il capo dei coboldi, il morale di tutti i coboldi sale a 8.

88. Sala del Consiglio

In questa sala, il capo coboldo e le sue guardie del corpo abitano in un modesto splendore. Se scoperti nella sala del consiglio, il capo e le sue 6 guardie del corpo sono seduti al centro della stanza a bere una bevanda dall'odore puzzolente. Altro di questo liquido nauseante sta fermentando in un grande barile all'estremità nord della stanza.

Capo coboldo: CA 7; DV 2; pf 9; N° ATT. 1 arma; F 1d6+2; MV 18 (6) m; TS G2; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 20.

Coboldo, guardai del corpo (6): CA 7; DV 1+1; pf 6 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d6+2; MV 18 (6) m; TS G1; ML 8 o 6; AM C; THAC0 19; PX 15 ognuno.

Il capo coboldo impugna una *spada corta* +2.

Alla vita del capo c'è una cintura fatta di monete d'oro e d'argento legati in una catena. La cintura vale 250 mo, ma costituisce tutto il bene monetario di proprietà dell'intera tribù di coboldi. Se i personaggi esaminano il liquido nel barile, è identificabile come un tipo di birra distillata principalmente dal teste di pesce.

89. Covo dei Coboldi

Molta della tribù di coboldi occupa la stanza. Se no sono stati chiamati a difesa dei ponti, si trovano qui 12 coboldi, a poltrire.

Coboldo (12): CA 7; DV ½; pf 1x3, 2x3, 3x3, 4x3; N° ATT. 1; F 1d4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

Ci sono 25 sacchi di sabbia e erba asciutta nella stanza, alcuni pezzi di topo mezzo consumati e diverse bottiglie di birra di teste di pesce. La stanza non contiene nulla di valore per il gruppo.

90. Corridoio Vuoto

> Questo corridoio vuoto si dirama vicino alla cima della scala alta 15 metri. Il pavimento è cosparso di rocce e altri detriti rocciosi.

91. Sala Buia

> Un'improvvisa oscurità si stende per il corridoio lungo 3 metri. Non si vede nulla.

Molti anni fa, un chierico molto malvagio perse la vita in questa caverna. A causa del fatto che fu ucciso da un chierico molto buono, ebbe luogo un fenomeno molto strano: la forza negativa dell'anima malvagia del chierico prese possesso della caverna, causando oscurità totale.

Se i personaggi accendono una torcia nell'area buia, la torcia sembra scomparire, ma se la si ritira, brucia normalmente. Solo un incantesimo *luce magica* può illuminare la stanza.

Non c'è nulla di pericoloso o di dannoso nella stanza e in realtà i personaggi vi possono trovare tesori di valore. Se non hanno luci magiche, tuttavia, dovranno esplorare la stanza nell'oscurità. Per ogni personaggio che entra nella stanza, c'è il 15% di probabilità per turno che un personaggio individui lo scheletro del defunto chierico e lo zaino che trasportava. Questa probabilità è cumulativa, così se 3 personaggi cercano nella stanza, c'è il 45% di probabilità per turno che uno di loro scopra il cadavere e lo zaino.

Lo zaino contiene 2 pergamene arrotolate e 3 bottiglie di liquido colorato. Le pergamene contengono gli incantesimi seguenti:

Clericale:
- Primo livello: *cura ferite leggere* (x2)
- Secondo livello: *benedizione*

Maghi:
- Primo livello: *dardo incantato*
- Secondo livello: *creazione spettrale*
- Terzo livello: *palla di fuoco*

Le tre bottiglie sono pozioni magiche. Una bottiglia contiene 2 dosi di *pozione di guarigione*; un'altra contiene 2 dosi di *pozione di crescita*; e la terza contiene 2 dosi di *pozione di invisibilità*.

92. e 93. Caverne Vuote

> Questa rete di stanze e tunnel ha il pavimento cosparso di pezzi di roccia e polvere. Non ci sono tracce visibili.

94. e 95. Dirupi Sorvegliati

Questi due corridoi si espandono e poi terminano in un dirupo di 15 metri e sporgenze costellano le pareti. Un singolo coboldo è a guardia in cima al dirupo.

Coboldo (2): CA 7; DV ½; pf 2, 3; N° ATT. 1; F 1d4; MV 18 (6) m; TS UC; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 5 ognuno.

I coboldi giacciono proni, osservando il corridoio sotto di loro che provengono dalle caverne 92 e 93. Se il gruppo riesce a raggiungerli alle spalle, aggiungi un +2 alla probabilità dei coboldi di essere sorpresi. Se il gruppo è sotto i coboldi, tuttavia, aggiungi +2 alla probabilità dei personaggi di essere sorpresi e NON dare possibilità ai coboldi di essere sorpresi.

Se un ladro cerca di scalare uno di questi dirupi, il coboldo sulla cima attende finché il ladro si trova a metà scalata e poi gli fa cadere addosso pietre (tira per colpire normalmente). Ogni pietra che colpisca causa 1d4 punti-ferita. Il ladro deve superare una prova di Destrezza quando colpito. Se la prova fallisce, il ladro cade. Considera la caduta come da metà altezza del dirupo; causando 1d6 punti-ferita per ogni 3 metri di caduta.

I personaggi di sotto possono scagliare frecce o altri proiettili ai coboldi, ma i coboldi hanno CA 3 a causa del riparo del dirupo.

96. Grande Caverna

Questa grande caverna contiene molte stalattiti e stalagmiti, alcune delle quali sono spezzate e ingombrano il pavimento.

97. Pendio

Il dirupo qui è franato gradualmente, lasciando un cumulo di enormi massi. La pendenza si abbassa da sud a nord; il fondo si trova 15 metri più in basso della cima. Il pendio sembra sufficientemente dolce per essere scalato.

Tutti i personaggi possono muoversi su e giù per il pendio, ma il loro movimento si riduce ad ¼ del normale. Inoltre, una minaccia nascosta è in agguato all'esatto centro del pendio.

Serpente a sonagli gigante: CA 5; DV 4*; pf 15; N° ATT. 1 morso + speciale; F 1d4 + veleno; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 20.

Il serpente percepisce qualsiasi personaggio che si muova lungo il pendio e inizia immediatamente a muovere la coda. Il serpente è nascosto fra le rocce, comunque, in modo tale che il gruppo non possa vederlo. Se i personaggi continuano a muoversi in su o in giù per il pendi, il serpente striscia in avanti e cerca di intercettare il personaggio più vicino. Se il serpente fallisce un controllo del Morale, scompare fra le rocce, senza curarsi più dei PG.

98. Tana dei Sauri Lavici

Due grandi lucertole simili ad iguana sono nel mezzo di questa caverna naturale. Sono perfettamente immobili e i loro occhi sembrano chiusi.

Sono sauri lavici. Rimangono addormentati a meno che toccati. Quando qualcosa arriva a contatto con uno di essi, tuttavia, si risvegliato tutti e due e entrano in combattimento il round successivo.

Sauro lavico (2): CA 3; DV 4*; pf 17, 20; N° ATT. 1 morso + speciale; F 1d6; AS bruciatura (1d6n TS contro Soffio del Drago); MV 27 (9) m; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 17; PX 125 ognuno.

Per una completa descrizione di questo mostro vedi la sezione **Appendici: Nuovi Mostri**, pagina 35.

I personaggi possono camminare attorno ai sauri e aprire la porta sul retro della caverna senza disturbare le creature. Perfino rumori forti non li sveglieranno.

99. Caverna dell'Antico Guerriero

La porta di questa stanza è una robusta lastra di pietra; aggiungi +1 al tiro per aprire porte del personaggio.

Questa stanza è ovviamente stata abitata, presumibilmente dal povero guerriero il cui scheletro-ancora vestito dell'armatura di piastre-riposa sulla solitaria sedia della stanza. Una spada massiccia giace a fianco del guerriero. Sono visibili anche un tavolo di legno e un giaciglio di paglia.

Questi sono i resti di un guerriero umano intrappolato in questo livello anni fa. Sulla schiena del guerriero c'è una faretra con 5 *frecce +2*. Indossa un'*armatura di piastre +1* e la spada al suo fianco è una *spada +1, +3 contro draghi*. Un arco lungo spezzato giace sul pavimento sotto il tavolo.

La porta segreta che conduce fuori da questa stanza può essere aperta ruotando una protuberanza sulla roccia.

100. Anticamera del Drago

Il corridoio tortuoso che conduce a questa caverna è largo solo 90 cm, così i personaggi devono viaggiare in fila indiana. Il drago è troppo grande per passare attraverso questo corridoio.

Questa stanza sarebbe vuota, se non fosse per sei scheletri abbrustoliti sul pavimento.

Un esame accurato degli scheletri rivela che appartenevano a coboldi; qualsiasi osservazione superficiale può dar modo di capire che sono stati brutalmente bruciati.

101. Covo del Drago Rosso

La porta segreta all'estremità est di questa caverna si apre nella caverna ruotando una sporgenza della roccia. I personaggi che entrano in questa caverna dalla porta segreta entrano direttamente dietro il drago rosso, il quale non è al corrente dell'esistenza della porta.

Questa stanza è enorme e buia. Percepite un'aura di malvagità e, dall'oscurità davanti a voi, potete udire un respiro profondo e lento.

Il drago rosso che vive in questa caverna è piuttosto giovane per la normalità dei draghi, ma è comunque un avversario temibile. Il covo è connesso all'esterno da un tunnel lungo quasi 2 km.

Drago rosso: CA -1; DV 7**; pf 22; N° ATT. 2 artigli/1 morso o soffia fuoco; F 1d8/1d8/4d8 o 22; MV 27 (9) m; TS G7; ML 10; AM C; THAC0 13; PX 1.250.
Incantesimi:
Primo livello: *charme*, *individuazione del magico*, *ventriloquio*
Secondo livello: *individuazione dell'invisibile*, *luce persistente*
Terzo livello: *dissolvi magie*

C'è il 10% di probabilità che il drago sia addormentato quando incontrato. Se i personaggi incontrano il drago, poi fuggono e rimangono via per almeno 6 turni, c'è il 10% di probabilità che il drago sia di nuovo addormentato quando ritornano.

Se alcuni personaggi invisibili entrano nella stanza, il drago è conscio della loro presenza grazie al suo udito acuto, a meno che il personaggio non sia un ladro che supera la prova per Muoversi Silenziosamente. Se il drago è conscio di almeno un personaggio, lancerà l'incantesimo individuazione dell'invisibile. Il drago sarà allora in grado di vedere qualsiasi individuo o oggetto invisibile nella stanza. Fin tanto che il gruppo non combatte contro il drago, gli sarà sufficiente tenere traccia di coloro che sono invisibili.

Quando il drago diventa conscio dei PG per la prima volta, non lì arrostisce immediatamente con il suo soffio infuocato. Piuttosto, usa l'incantesimo ventriloquio per creare un suono di un grande ruggito dietro il gruppo. Quando è convinto che tutto il gruppo si trovi nella stanza, sorride profondamente prima di dare il benvenuto con la massima gentilezza. Gli piace conversare e siccome di sicuro non si sente minacciato dalla presenza di una banda di semplici umani, potrebbe passare 2d6 turni a chiacchierare del più o del meno con i PG.

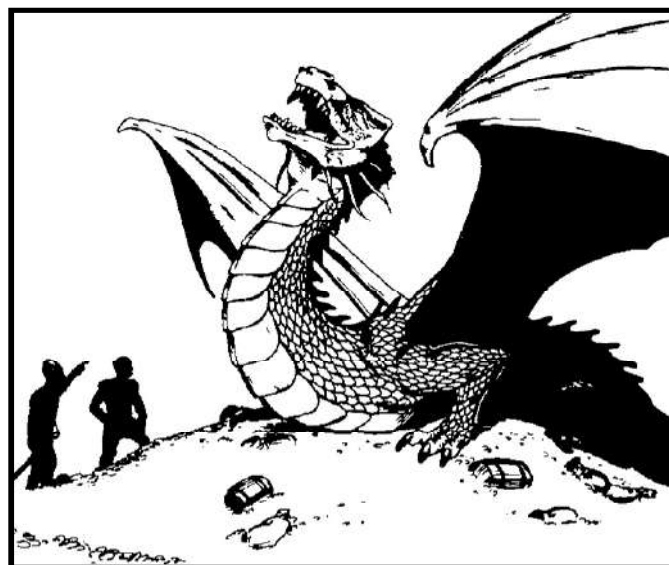
Il drago è seduto su una vasta collezione di monete e altri oggetti di valore. Reagirà molto favorevolmente ai complimenti e alle adulazioni e permetterà perfino ai personaggi di avvicinarsi per esaminare i molti tesori del suo mucchio se il gruppo è rispettoso in modo appropriato.

Il drago attacca se i personaggi cercano di lasciare la caverna o se il gruppo si muove per attaccare il drago. In entrami i casi, tira per l'iniziativa normalmente; nota che il drago usa sempre il suo soffio come primo attacco.

Se i personaggi non attaccano il drago e non cercano di lasciare la stanza, tieni conto di quando il drago diventa annoiato dalla conversazione (2d6 turni): i suoi commenti dovrebbero diventare più concisi e scortesi, perfino ostili. Se i personaggi non attaccano ancora entro 2 round, il drago attacca in ogni caso.

Nel primo round, il drago cerca di colpire il maggior numero di personaggi con il suo soffio; nel round successivo, il drago attacca il resto del gruppo nel seguente modo (come spiegato nelle regole Base: tira 1d6; un risultato di 1-3 significa che il drago usa gli artigli ed il morso; 4-6 usa il soffio di nuovo).

Se i giocatori sono in grado di uccidere o soggiogare il drago, troveranno quando tesoro sono in grado di trasportare. Il mucchio sotto il drago comprende 7.000 mr, 10.000 ma, 5.000 me, 2.000 mo, 800 m e gemme assortite (2x500 mo, 10 x 300 mo, 10x200 mo, 20x100 mo) e gioielli (1.000, 750 mo, 600 mo e 2x500 mo). Seppelliti fra le monete ci sono anche una *anello di protezione +1*, una *bacchetta di individuazione del magico* (con 8 cariche), una *verga della dissoluzione della magia* e una *borsa dissolvente*.

Il tunnel che esce dal covo del drago sale gradualmente per quasi 2 km fino all'area 19 (vedi mappa della superficie della Collina).

Concludere l'Avventura

Visto che il gruppo si è organizzato il viaggio di ritorno (vedi pagina 3), non dovrebbero avere problemi particolare nel tornare al Forte di Guido-a meno che non capiti di essere accompagnati da un drago sottomesso!

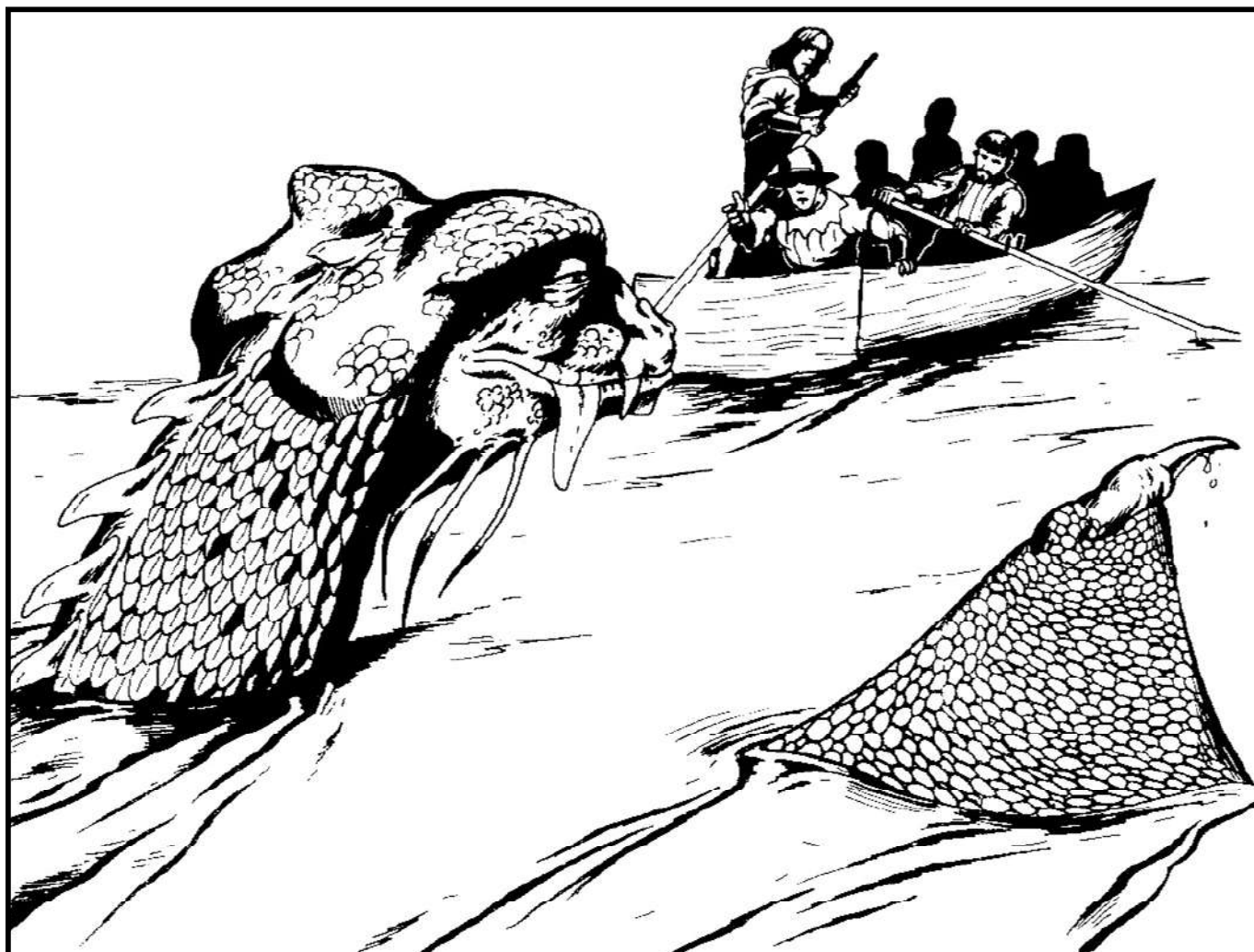
Il drago è chiaramente troppo grande e pesante per poterci stare su una barca da pescatore. Se il gruppo cerca di farlo, la barca affonda. Un altro segnale di fumo potrebbe far arrivare una seconda barca o il gruppo potrebbe costruire una zattera.

Vedendo la barca troppo piccola, i PG potrebbero cercare di indurre il drago a nuotare accanto alla barca, cosa che il drago fa, sebbene goffamente.

Tornati al Forte di Guido, il gruppo deve incontrarsi con le due sorelle del misterioso cottage-se hanno fatto un accordo con loro riguardo le pozioni e le pergamene, così sarà. Troveranno le sorelle ad aspettarli alla Tana del Leone. In pagamento per le pergamene e le pozioni, le sorelle reclameranno quanto segue, a seconda del bottino ottenuto: la prima scelta delle sorelle sarà il drago sottomesso: La loro seconda scelta è una *verga della dissoluzione della magia*. Se il gruppo non ha nessuno di questi oggetti, usa il tuo giudizio come DM per selezionare dei degni sostituti, come qualsiasi anello di valore, bacchetta, ecc. Le armi non di alcuna utilità per le sorelle.

Se è disponibile il drago sottomesso, le sorelle vorranno anche la verga (la verga faceva parte del tesoro del drago, che il gruppo avrà portato via senza dubbio). Sebbene le sorelle reclamino il drago, occhieggiano con desiderio anche la verga. E' uno dei pochi oggetti magici che non hanno ancora collezionato. Con un brillio negli occhi e con al cupidigia nella voce, Rosalinda dice al gruppo, "Quella vecchia verga della dissoluzione della magia sembra essere davvero in cattivo stato, ma mi dispiace per voi-perdere il vostro drago dopo tutti i vostri sforzi. Vi dico una cosa. Vi darò 1.000 mo per la verga-il doppio di quanto vale, come minimo!"

In verità, le sorelle sono disposte ad arrivare fino a 5.000 ,mo per la verga, ma solo una feroce contrattazione può far ottenere così tanto.

Se i personaggi non hanno stipulato l'affare col le sorelle per le pozioni e le pergamene, e si stanno domandando che farsene di un drago sottomesso, troveranno un mago alla Tana del Leone che si offrirà di comprare il drago. Offrirà 5.000 mo ma i PG possono contrattare per arrivare fino a 10.000 mo, l'offerta finale del mago.

Sauro Lavico

Classe dell'armatura:	3
Dadi-Vita:	4*
Movimento:	27 (9) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	2d6
N° di mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	125

Il sauro lavico è un rettile bizzarro che abita le caverne sotterranee fra le polle ribollenti di lava. La creatura ha un involucro esterno simile a roccia che la aiuta a mantenere l'alta temperatura corporea necessaria al sauro lavico per sopravvivere.

Il sauro lavico combatte cercando di mordere una creatura con le sue rapide ma relativamente deboli zanne. Un morso infligge 1d6 punti-ferita, ma la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per essere temporaneamente trattenuto dalle mascelle del sauro lavico subendo 1d6 punti-ferita ulteriori a causa del calore. (Nei confronti di resistenze magiche al fuoco, come anelli e incantesimi, tratta il morso come soffio di drago rosso in termini di tiri-salvezza e riduzione danni.)

Il sauro lavico ha anche una difesa speciale. Ogni volta che la creatura viene colpita da un'arma di metallo non magica (come una spada o un pugnale), il personaggio che la impugna deve superare un tiro-salvezza contro Bacchette Magiche altrimenti l'arma si fonde per l'intenso calore dell'interno della creatura. Nota che l'arma fusa infligge ancora danni per quel round, ma è inutilizzabile successivamente.

Sebbene queste creature abitino le calde caverne sotterranee, si dice che possano viaggiare anche per chilometri lontano dalla lava di cui necessitano per sopravvivere. Quando sentono che la temperatura corporea si sta raffreddando, cercano di ritornare a nutrirsi nel fuoco. Ci sono alcuni rapporti non confermati di sauri lavici trovati in una immobilità come fossero statue, essendosi ritrovati probabilmente troppo lontano da una sorgente di calore.

Tonchio del Vapore

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	½ (1d4 pf)
Movimento:	9 (3) m, Vo 54 (18) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-4
N° di mostri:	4-24
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	n/a
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5

I tonchi del vapore sono minuscoli insetti volanti che si crogiolano nell'intenso calore e pressione delle aree sotterranee con attività geotermica. Hanno sviluppato un metodo per trasformare il calore di una polla di lava direttamente in energia utilizzabile (simile al modo in cui le piante derivano energia direttamente dal sole) e molte generazioni di tonchi del vapore possono vivere le loro vite senza mai lasciare le profondità delle caverne che sono il loro ambiente preferito.

Occasionalmente, comunque, a causa dell'attività vulcanica, uno sciame si tonchi del vapore può venire trasportato nel mondo esterno dalle esplosioni di vapore o lava. Non possono vivere a lungo nella relativamente fredda atmosfera, ma possono essere nemici pericolosi nei 1d4 turni che trascorrono prima di morire.

I tonchi del vapore brillano sottoterra o all'ombra, a causa del calore intenso dei loro corpi. Una persona colta nel mezzo di uno sciame di tonchi del vapore subisce 4 punti-ferita da bruciature se lo sciame a forza piena. Il danno viene dimezzato se il personaggio cerca di allontanare gli insetti. (Vedi "Sciame di Insetti" nella sezione dei mostri del *Manuale del Dungeon Master* delle regole Base.) Fumo e fuoco non danneggiano i tochi del vapore, ma l'acqua li danneggia se ne entrano in contatto o se gliela si getta addosso (tiro per colpire CA 7). I personaggi possono schizzare acqua da una pozza o da un fiume con le mani, oppure possono scoprire un contenitore di acqua e tentare di spingere gli insetti in quella direzione.

Per ogni colpo andato a segno contro lo sciame, il danno che i tochi del vapore possono infliggere si riduce di 1 punto. Quindi, se due spruzzate di acqua hanno colpito lo sciame che sta circondando una persona mentre cerca di allontanarli, lo sciame causa solo 1 punto-ferita. Nota che lo sciame può attaccare solo una creatura o personaggio alla volta.

Uccello Piranha Piccolo

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	½ (1d4 pf)
Movimento:	9 (3) m, Vo 54 (18) m
Attacchi:	1 stormo
Ferite:	4
N° di mostri:	1 sciame
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5

L'uccello piranha è lungo 30 cm, colorato in modo vistoso e sempre affamato di carne fresca. Uccelli piranha individuali possono avere il piumaggio di colore verde, blu, rosso, marrone, nero o perfino violetto-con l'intera varietà di colori rappresentata in un singolo stormo. I loro becchi sono taglienti e appuntiti e hanno i bordi affilati come rasoi, cosicché l'uccello può affondare il suo becco nelle carni di una creatura, mordere e volare via con un boccone.

Gli uccelli piranha possono volare con la manovrabilità dei colibrì; possono effettuare improvvisi cambi di direzione o perfino fermarsi a mezz'aria. Quando un uccello piranha avvista un potenziale pasto, emette un fischio ad alta frequenza, allertando così l'intero stormo. Attaccano sempre creature a sangue caldo, e non devono effettuare tiri di controllo del Morale finché metà dello stormo non è stato eliminato.

Non amano la luce del sole, ma gli uccelli piranha possono trovarsi in qualsiasi clima eccetto quelli freddi più estremi e quelli completamente aridi. Preferiscono vivere in regioni di densa foresta o in caverne sotterranee, e sembra che abbiano sviluppato una limitata infravisione, che permette loro di individuare la preda fino a 6 m anche nella completa oscurità.

I seguenti personaggi di 1° livello possono essere usati dai giocatori se i giocatori non vogliono perdere tempo a creare un personaggio per proprio conto. Se i personaggi cominciano l'avventura al Forte di Guido, permettigli di determinare la quantità di denaro iniziale tirando ognuno 4d6, come spiegato a pagina 3 di questo modulo. I PG potranno allora comprare l'equipaggiamento e dirigersi alla Collina!

CLASSE	pf	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca
Chierico	5	10	10	15*	12	9	13*
Chierico	6	12	9	13*	10	12	11
Elfo	4	12	14	10	13*	11	12
Guerriero	7	16*	9	8	12	12	13
Guerriero	8	12	9	10	13*	14*	8
Guerriero	6	13*	10	11	15*	12	7
Halfling	6	10	11	9	16*	13*	13
Ladro	4	13*	8	8*	15*	12	10
Ladro	5	10	12	9	16*	13*	10
Mago	4	8*	16	12	10	13*	11
Nano	8	13*	6	7*	9	15*	8*

* Speciali bonus o penalità. Vedi il D&D® *Set Base, Manuale del Giocatore*, pagina 7.

Avventura Livello Base

Orrore sulla Collina

di Douglas Niles

Traduzione: Stefano Mattioli

La fine della strada. Un forte solitario si trova sulla sponda di un possente fiume. E' qui che la dura banda di avventurieri si raduna per pianificare la conquista della Collina, il colle massiccio che incombe su questo minuscolo insediamento.

Dicono che La Collina è piena di mostri e che una strega malvagia fa di essa la sua dimora. Inoltre, nessuno è mai tornato dalla Collina per confermare se le voci sono vere o false. La tentazione di scoprirlo è troppo grande per poterla ignorare e solo il fiume vi si para sul cammino. La barca degli avventurieri attende!

Questo Modulo è progettato per essere usato con il D&D® *Set Base*. Un viaggio attraverso la regione inizia con una sfida unica per giocatori e Dungeon Master principianti.

Inclusi nel modulo ci sono 11 mappe, 3 nuovi mostri ed un set completo di personaggi pregenerati.

Quest'avventura deve essere usata con il DUNGEONS & DRAGONS® *Set Base* e non può essere giocata senza le D&D® regole Base prodotte dalla TSR, Inc.